

ИГРО МАНИЯ
ЖУРНА ЛЯ Н ТОЯЩ ЙМЕРОВ
№ 7(46) 2001
РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
Tropico
Myst III: Exile
X-COM Enforcer
JA2.5: Цена свободы
Planeshift
ИГРОВОЙ КИНЕМАТОГРАФ
БОЛЬШИЕ игры в БОЛЬШОМ кино
Обзор E3 2000
Что нового день грядущий нам готовит?
Шина – королева компьютерных джунглей, или причем здесь автобус?
Костыли для COUNTER-STRIKE
Все, что вы НЕ хотели знать о читах
Операционный стол для "Серьезного Сэма"
15 вердикт
16 в разработке
МАКСИМУМ ОТ MAX MAX МАКСИМУМА
WWW.IGROMANIA.RU
№1
ISSN 1560-2583
9 771560 258002

ИГРОМАНИЯ

Приветствую! Как мы с вами и предпологоли, вместе с наступлением лето удельный вес игровых иовинок но душу носеления резко упол, и кождоя игро, добирающояся до прилавков, может считать себя героем, не побоявшимся бросить вызов превратностям судьбы и всеобщему мнению остольных издотелей и разробатчиков, зобросивших свои дела в пыльный ящик и приготовившихся сушить пятки но солнышке. Однако не одними лишь новыми играми жив человек, особенно если он, как утверждается на обложке журнала, "ностоящий геймер" (это я специально нопоминою для тех, кто не смог прочесть наш девиз, скрывшийся за фигурой ноездника...). В вошем распоряжении остается, например, "Игровоя зона", способноя продлить жизнь любимым вами играм. И многое, многое другое

А еще — сейчос сомое время ночать готовиться к тому, что ожидоет всех нас в близлежащем будущем. Имеино такой целью задолось наша редокционноя комондо, подготовив для вос обзор всем и всемирно известиой выстовки E3 2001, состоявшейся, как обычно, но исходе весны. Смотрите специальное расширение "Новостного меридиано".

Я всегдо говорил, что журнол подобен живому организму, видоизменяющемуся в соответствии с тем, что происходит вокруг. И сейчас иостал лишний повод в этом убедиться. Сокращение стотей в розделок чисто игровой нопровленности мгновенио привело к появлению серии интереснейших материалов в "Территории разлома". Норовне с продолжениями сборнико eoster eggs и статьи о том, как происходит таинство локализации, вы сможете прочесть скандольный материол о Counter-Strike (подготовленный в сотрудничестве с ноиболее авторитетным сайтом по C-S в России), рассуждение "Место для наблюдотеля", обзор тестовых программ и розбор прошлого, ностоящего и будущего в разрезе взоимопроникновения киноматогрофа и компьютерных игр.

Следуя вошим просьбам повторить уже почти годовой давности статью "Разумный компьютер за розумные деньги", мы вместе с Федором Федоровичем решили, не мудрствуя лукова, создоть подрубрику с аналогичным нозванием. Правда, по дизайну подрубрико поко подрубрикой не выглядит, но, можете поверить, токовой является. Будет публиковоться из номера в номер. Более того, в ближайших номерох мы собираемся немного развить "Железный цех" для более одекватного отрожения происходящего в областях игрового и околоигрового железо. В связи с этим Федор Федорович, в широких кругах известный как Дядя Федор, обращается к вом с просьбой присылать (fegor@igromonia.ru + обычная почта) любые идеи и предложения, у вас возникоющие. Это поможет ему и всем нам в работе.

В предыдущем номере стартовол мосштобнейший конкурс но создание карт для Counter-Strike. Он продолжоется, ночиноют приходить первые нордные творения, и, скажу совершенно откровенна, они радуют. А тем временем мы уже ночиноем следующий конкурс — для компьютерных художников, дизайнеров и просто для всех тех, кто любит игры и в лоду с грофическими прогрnммными пакетами. Конкурс нозывоется "Wollpoper-Штурм", и суть его вполне ясно из нозвания. Выскажу смелую нодежду, что сделанные вами произведения десктопного искусство окожутся ничуть не хуже, а то и лучше, чем всякие официольные игровые обои. Как говорится, спешите учоствовать!

Последнее, о чем я не имею право не сказать, это монументальные, тектоническигигонтские и прямо-токи устрошоющие розмеры "Почты". Обусловлено это, кок водится, более чем элементорными причинам. Катя и Геймер обротились к накопившимся письмам о погружении в виртуольную реальность, о компьютерном разуме и ином подобном. Впервые зо последние полгода я увидел непоседливого и шумливого Геймера, новострившего любимую трубку, ушедшего от всех на дальний конец коридора, который ночиноется зо офисом (кто играл de_mania, зноет), и надолга погрузившегося в роздумья. "Почто" получилось крайне непростая и совершенно иестондартная. Для тех, кому "думать ие вредно", возможно, имеино оно стонет наиболее интересным и вожным материолом номеро. А возможно, что и нет. Как обычно, ваше мнение за вами.

Живите летом и не забывайте про компьютерные игры. Не ограничивойте себя в том, что вом нровится. ***Удачи!***

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

В связи с постоянно происходящими изменениями и расширениями "Игромании" всегда требуются талантливые авторы (особенно со знаниями 3D редакторов, геймхакинга, И-нет технологий и т.д.). Обращаться на *editor@igromania.ru*

ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Игромоиия-М»
Генеральный директор
Александр Парчук *(parchuk@igromonia.ru)*
Зам. ген. директора
Евгений Исупов *(isupoff@igromonia.ru)*

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Денис Довыдов *(editor@igromania.ru)*
Зам. главного редактора
Святослав Торик *(torick@igromonia.ru)*
Редакторы
Олег Полянский *(rod@igromania.ru)*
Алексей Кравчун *(operKOT@igromonia.ru)*
Федор Усаков *(fedor@igromanio.ru)*
Арт-директор
Роман Несмелов *(romis@igromonia.ru)*
Дизайн и верстка
Илья Голиев *(jb@igromonio.ru)*
Программист сайта и компакт-диска
Денис Волеев *(dionis@igromonia.ru)*
Верстка сайта и компакта
Денис Свливерстов *(postmaster@mooism.ru)*
Вспомогательный состав
Дмитрий Бурковский *(dmitri@igromonia.ru)*
Вредоносный состав
Геймер *(gamer.sobaka igromania.ru)*
Вдохновляющий состав
Катя Синичкина *(kot@igromania.ru)*
Корректоры
Людмила Катаева *(luda@obninsk.com)*
Изабелла Шахова *(burivuh@igromonia.ru)*

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Константин Есин *(soles@igromania.ru)*
(podpiska@igromonia.ru)
Серьян Смакаев
Алексей Подгорецкий, Микаил Рязоиов

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА
Юлия Однакова *(odnokova@igromonia.ru)*
Дарья Новатарцева *(danja@igromonia.ru)*
тел./факс 975-7409, тел. 975-7410
reclama@igromania.ru

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ
Наталья Козлова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 465.
Тел. (095) 975-7409, 975-7410
e-mail *editor@igromania.ru*
сайт *www.igromania.ru*

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «Лаборатория Касперского»

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1».
Заказ №1496. © «Игромания», 1998-2001.
Тираж 34700

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

Внекомпьютерные игры

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ



Иван Гусев aka Nemezido (igusev@onego.ru)

1 Игры

Перерождение Fallout

Наконец-то стали известны первые детали касательно Fallout 3, выход которого намечен на 2002 год. По словам президента Black Isle Studios Фергюса Уркарта, главным дизайнером третьей части знаменитой RPG, скорее всего, станет Крис Авелон (Planescape: Torment, Fallout 2). Уркарт сделал еще одно заявление, которое можно назвать сенсационным: в Fallout 3 не будет пошагового боя, только реалтаймовый! Были названы и причины: «...этого требует время, бой в реальном времени проще и привычнее большинству геймеров, мы хотим ориентировать игру не только на поклонников нашего «сериала», но и на игроков, не знакомых с миром Fallout» Кроме того, Уркарт признался, что, согласно исследованиям игровой индустрии, RT-игры продаются лучше, чем пошаговые. А поскольку Black Isle необходимо продать 200 тысяч копий Fallout 3 только для того, чтобы окупить расходы на ее производство, пошаговым боем пришлось пожертвовать.

Паззл-издевательство

Корпорация Microsoft подписала эксклюзивное соглашение с кинокомпанией Warner Bros. на выпуск трех игр по мотивам нового фантастического фильма Стивена Спилберга A.I. («Искусственный интеллект») с Хэйли Джоэлом Осментом и Джудом Лоу в главных ролях.

«В Microsoft действительно поняли концепцию A.I. и представили мне на рассмотрение серию видеоигр



словно не из этого мира!» — восторженно заявил Спилберг. Казалось бы, все замечательно, но есть нюанс. Две из трех игр будут выполнены в жанре action/adventure и станут компьютерным продолжением фантастического фильма A.I. Эта двойня выйдет осенью 2001 года исключительно для X-Box. Что же касается проекта, предназначенного для персональных компьютеров, то это будет A.I. Puzzler. Да, да, вы все правильно поняли, нас ждет коллекция из 130 паззлов. Такое впечатление, что в Microsoft решили немного поиздеваться над бедными геймерами, оставшимися верными персоналке. Радует лишь одно — главным дизайнером A.I. Puzzler выступил наш соотечественник Алексей Пажитнов, создатель «Тетриса» и «Ящика Пандоры»

«Казаки» в Америке?!

Украинская компания GSM, на чьей совести такие игры, как Cossacks и Venom, объявила о своем но-

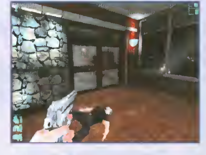


вом проекте — исторической стратегии в реальном времени American Conquest. В принципе, ожидается еще один клон Age of Empires, но клон клону рознь. После феноменального успеха Cossacks во всем мире стало ясно, что спрос на стратегии подобного рода очень велик.

Игра охватит период в 300 лет, начиная с открытия Америки до признания Великобританией независимости США. Падение империй майя и инков, рост колоний, Война за Независимость, образование Мексики, Канады, США — все это будет в American Conquest. Режимы игры для сингла точь-в-точь как в Age of Empires: 4 большие кампании, 30 миссий, битвы и случайная карта. Та же самое с мультиплеером. Игра разрабатывается на улучшенном движке Cossacks. Выход American Conquest намечен на 2002 год.

Джон Мак-Клейн возвращается!

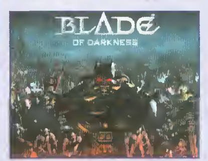
Pirahna Games вернет бесстрашного полицейского Джона Мак-Клейна на мониторы компьютеров. После провала Die Hard Trilogy 2 от Fox Interactive бесстрашный герой Брюса Уиллиса, казалось, закончил свою жизнь на PC. Однако слухи о его смерти оказались сильно преувеличенными. По словам Брайана Экмана, арт-директора Pirahna Games, в настоящее время компания разрабатывает шутер от первого ли-



ца Die Hard: Nakatomi Plaza. Игра основана на сюжете первого «Крепкого орешка». Джон Мак-Клейн будет спасать заложников в небоскребе Nakatomi Plaza, попутно уничтожая террористов во главе с Гансом Грубером. Усилия разработчиков направлены исключительно на одиночную часть игры, наличие мультиплеера не предполагается. Сейчас игра, создаваемая на улучшенном движке Lithtech, готова на 50 процентов. Выход же намечен на конец года, издателем выступит Sierra Studios

Blade of Darkness на новый лад

После впечатляющего успеха Blade of Darkness, попавшей на вершины игровых чартов практически по всей Европе, испанская компания Rebel Act Studios



объявила, что игра будет портирована на X-Box. Как обещают разработчики, Ultimate Blade of Darkness привнесет в уже знакомую игру множество любопытных нововведений. В Ultimate Blade of Darkness войдут новые уровни для сингла и мультиплеера, а сюжет перерасмотрят и перепишут (давно пора — одними битвами сыт не будешь!). Ожидается еще масса мелких доработок. Например, кровожадным геймерам обеща-



но такая услада: наступив в лужу крови, герой будет оставлять за собой кровавые следы, кровь станет залеплять на оружии. Ожидается все это великолепие под Рождество 2002 года. Rebel Act Studios объявили и дату выхода Blade of Darkness 2 на PC — 2003 год. Свежо предание, да верится с трудом. Мы-то помним, сколько лет испанцы потратили на разработку первой части!

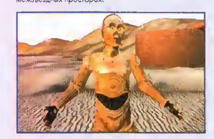
Полеты во сне и в Star Wars Galaxies

Выход новой глобальной онлайновой RPG Star Wars Galaxies намечен только на 2002 год, однако сей факт не помешал разработчикам объявить дату



выхода адд-она. Дополнение к Star Wars Galaxies увидит свет спустя ровно 7 месяцев после выхода оригинала. «Довесок» привнесет во вселенную Star Wars Galaxies возможность управлять космическими кораблями и осуществлять дальние межгалактические полеты. А раз появятся звездолеты, значит, следует ожидать настоящих звездных войн. Кроме того, в игру добавят новые миры, новые расы, ряд новых NPC и массу других менее значительных деталей.

Семимесячный перерыв между выходом оригинала и адд-она не случаен. По мнению создателей Star Wars Galaxies из Sony Online Entertainment и LucasArts Entertainment, именно столько времени большинству игроков понадобится для того, чтобы сгенерировать своего персонажа, освоиться в Star Wars Galaxies и подготовиться к полетам и битвам на межзвездных просторах.



Героев по осени считают

3DO официально оповестила мир о том, что продолжение их культовой фэнтезийной стратегии Heroes of Might & Magic (часть четвертая) увидит свет уже *осенью 2001 года* (в Европе — на Рождество). Нас ожидает абсолютно новый движок при сохранении классического, проверенного временем геймплея. Разработчик линейки HOMM — New World Computing — пока не обнародовало никакой особо интересной информации касательно четвертых «Героев»: «битвы за территории и ресурсы... могучие герои и фантастические существа... захваты городов... артефакты...» Сплошное словоблудие. Однако интерес к Heroes of Might & Magic IV настолько велик, что даже эти крупицы информации уже обсуждаются на форумах фэнов знаменитой игры.



Вот идут Люди в Черном...

Here come the Men in Black... Да, действительно, Люди в Черном возвращаются на PC. Компания Infogrames получила все право от Sony Pictures на выпуск целой серии игр MiB. Если вы немного подзабыли, игра Men in Black уже выходила года три назад и особого успеха не имела. Казалось бы, кому понадобилось реанимировать агентов Кея и Джея и всю их сверхсекретную контору?

Оказывается, тому есть причина. В настоящее время в Голливуде полным ходом идет подготовка к съемкам «Людей в Черном 2» с Уиллом Смитом в главной роли. Так что игра идет как бы в «в помощь». Выход блокбастера намечен на лето 2002 года, к тому времени подоспеют и игры для PC и консолей.

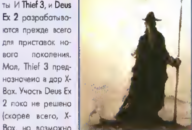
Midgard и «Руна» — вещи несовместные

Популярность онлайновых игр продолжает расти с каждым годом, а потому в настоящее время только ленивый разработчик не трудится над новыми MMORPG. Норвежская компания Funcom «погрузит» игроков в суровый мир викингов. Главное отличие Midgard от ныне существующих онлайновых игр заключается в том, что в ней далеко не последнюю роль будут играть торговля, строительство империй и прочие стратегические элементы. По словам Рангара Турнквиста, главного дизайнера Midgard, основой игры служат экономика и политика, а не битвы в духе Rune.

Разработчики ясно дали понять, что их игра — не про завоевания викингов. И не основана лишь на норвежской мифологии (хотя будут и викинги, и боги). Скандинавское средневековье с его лесами, фьордами, ледниками, выполненными в 3D, просто использовано в качестве фона. Так что никакой исторической достоверности. Только атрибутика. Работа над Midgard уже кипит вовсю, выход игры намечен на конец 2002 года.

Скандал вокруг Deus Ex 2 и Thief 3

Во время майской E3 мимолетное высказывание одного из представителей Ion Storm-Austin вызвало настоящий скандал. Согласно неофициальному заявлению, компания поменяла приоритеты. И Thief 3, и Deus Ex 2 разрабатываются прежде всего для приставок нового поколения. Мол, Thief 3 предназначено для X-Box. Участь Deus Ex 2 пока не решена (скорее всего, X-Box, но возможно и PlayStation2). На персональные компьютеры обе игры будут портированы с некоторым (возможно, даже значительным) отставанием.



В ответ на данное заявление фанаты Deus Ex начали сбор подписей под петицией, которую они отослали Ion Storm и Eidos Interactive. «Сообщество Deus Ex просит разработчика и издателя изменить свое решение, хотя и осознает, что оно вызвано деловыми расчетами... Не надо приносить качество в жертву количеству!» — написал неизвестный автор петиции, и очень правильно написал.

Пришлось культовому дизайнеру Уоррену Спектору, создателю Deus Ex, делать официальное заявление. «В Интернете циркулируют слухи, что Deus Ex 2 и Thief 3 выйдут сначала на консолях и лишь потом будут портированы на PC. Это просто вранье! Уверяю, у нас нет планов выпускать версии DX2 и T3 для приставок до выхода игр на PC. Все, чего я прошу у фэнов обеих игр, — доверяйте нам, как доверяли раньше. Вы не будете разочарованы!» На том и порешили. Пока. Кто знает, какие еще сюрпризы нам готовит Ion Storm в будущем.

СРОЧНО В НОМЕР

Сенсация? Грядет Baldur's Gate 3?!

На выставке E3 компания Interplay в основном рекламировала адд-он к Baldur's Gate II: Throne of Bhaal, последнюю главу из саги про «Врата Балдура». И вдруг... вдруг стало известно, что Interplay вынашивает планы по выпуску Baldur's Gate III (количество восклицательных



знаков не ограничено). Как же так? Ведь о том, что «Трон Баала» будет заключительной частью Baldur's Gate, было объявлено уже давно, все свыклись с этой мыслью. Представитель Interplay заявил, пока неофициально, что Baldur's Gate II: Throne of Bhaal станет последней игрой о «Вратах Балдура», сделанной на старом движке. Третья часть знаменитой RPG предстанет во всем великолепии 3D.

Честно говоря, ТАКОЕ известие сложно прокомментировать. С одной стороны, возможность выхода Baldur's Gate III безмерно радует. С другой стороны, обманывать нехорошо. Похоже, в Interplay живут по принципу: «Мы — хозяева своего слова: хотим — даем, хотим — берем обратно». Лучше бы просто признались: «Нам нужны ваши деньги!»

2 Индустрия

X-Box: центы имеют значение

Компания Microsoft наконец-то объявила дату выхода разрекламированной консоли X-Box и цену, по которой это приставка будет продаваться в США. Сообщаем соответственно 8 ноября и по цене 299 долларов 99 центов. Особенно, конечно, умиляют 99 центов. Впрочем, такая «мелочность» легко объяснима — Microsoft вступает в смертельную битву за место под солнцем с Sony и ее PlayStation2 стоимостью в 300 долларов и «нинтендовским» GameCube, который выйдет на три дня раньше X-Box и будет стоить всего 199 долларов. Только за ноябрь и декабрь Microsoft планирует продать более 2 миллионов приставок.

В Ultima обойдутся без волонтеров

В мире популярнейшей онлайновой RPG Ultima грядут перемены, которые нельзя отнести к разряду приятных. Electronic Arts прекратила поддержку программ (не утилит, а компаний) Interest Volunteer, Quality Assurance Volunteer и Counselor Volunteer в Европе и Северной Америке. Программы сводились к тому, что добровольцы-геймеры развивали активную деятельность во вселенной Ultima и помогали новичкам освоиться в мире онлайна. За это волонтеры получали бесплатные аккаунты. Решение Electronic Arts, названное в самой компании «трудным и непопулярным», не коснулось лишь японских участников. Причина, почему теперь большинство новых игроков останутся без помощи спецов, банально до зевоты — деньги. В настоящее время состояние финансовых дел Electronic Arts оставляет желать лучшего, достаточно вспомнить недавнее глобальное сокращение штатов и смерть Ultima World Online: Origin. EA решило отказаться от услуг волонтеров в целях экономии.

Хоббиты в суде

Похоже, выход Tolkien Online RPG, многопользовательской онлайновой игре, действие которой разворачивается на просторах Средиземноморья, откладывается на неопределенный срок. Причина — судебная тяжба между разработчиком (MM3D) и издателем (Sierra On-Line).

Компания MM3D подписала контракт на разработку Tolkien Online RPG в феврале 2000 года без уточнения конечных условий контракта. Спустя несколько месяцев после начала работы Sierra наполовину урезала бюджет игры. Подобная «неожиданность» привела к тому, что MM3D понесла убытки в 10 миллионов долларов, после чего подала в суд на Sierra On-Line. У сторон было возможность договориться, однако, финансовые противоречия оказались «неизлечимыми». Вполне возможно, что разработка Tolkien Online RPG будет передана другим разработчикам. По слухам, это может быть компания Micro Forte, создатель Fallout Tactics. Но это лишь слухи, не более того.

Онлайновые миллиарды

Нет, не зря большинство крупнейших компаний игровой индустрии в настоящее время заняты разработкой и обслуживанием онлайновых игр. Эксперты фирмы Datamonitor, проводящей исследования в области онлайнового будущего, прогнозируют, что к 2005 году следует ожидать значительного увеличения количества онлайн-игроков и доходов от онлайн-игр. В США и Европе число играющих должно вырасти с 13 до 111 миллионов, доходы увеличатся со 174 миллионов долларов до 5,6 миллиардов долларов. Связано это будет с ростом числа онлайн-игр, увеличением пропускной способности каналов связи и появлением приставок, имеющих выход в Интернет (X-Box, PlayStation 2, GameCube). Лишь 10 процентов онлайновых игр будут открыты для свободного доступа, в остальных обязательно введут абонентскую плату. И еще одна деталь: увы, к 2004 году консольные игроки займут первое место по количеству персонажей в онлайн-играх. Впрочем, это все лишь предположения. Помнится, прогнозисты, ничтоже сумняшеся, пророчили смерть PC в 1999 году. И где оно, позвольте спросить?

СРОЧНО В НОМЕР

С Counter-Strike: Condition Zero все в порядке

Слухи о том, что работы над Counter-Strike: Condition Zero, сингловым эпизодом из мира Counter-Strike, прекращены, всколыхнули все прогрессивное человечество. К счастью, на поверку слухи оказались слухами. Просто игра была забрана из рук Rogue Entertainment. Даг Ломборди из Valve Software сообщил: "Сначала мы работали над Condition Zero вместе с Rogue, теперь это наш внутренний проект".



Ломборди не распространялся на тему, почему у Rogue «похитили» игру, но злые языки поговаривают, что студия просто не оправдала возложенных на нее надежд. В ответ ребята из Rogue Entertainment опубликовали гневный пресс-релиз, где раскрыли закулисные тайны: «Valve само позвало нас, чтобы мы сделали сингловую версию Counter Strike. Все мы большие фэны C-S, и, подписав контракт, начали активно работать над проектом. Спустя месяц продюсер игры Джим Молинец объявил, что покидает компанию ради должности в Sony HQ. Узнав об этом, в Valve запаниковали. Мы пытались уверить, что главную часть своей работы Джим уже сделал, но Valve забрало проект, оставив Rogue в трудном финансовом положении».

Пока неизвестно, будет ли суд между Rogue и Valve, но он вполне возможен. Соответственно, и дата релиза C-S: CZ остается неизвестной. Зато все знают, что нас ждет новый класс игроков, несколько новых видов оружия и 16 карт для мультиплеера. Похоже, есть чего ждать...



3 Россия

«Руссобит-М» купила яд

Компания «Руссобит-М» объявила о заключении контракта с Virgin Interactive на выпуск 3D-шутера Venom. Причем «Руссобит-М» получило право на релиз шутера не только в России, но и во всем мире. Разработка украинской компании GSC Game World уже полностью готова, релиз запланирован на октябрь 2001 года. Четырнадцать миссий для сингла, пять карт для мультиплеера, четыре типа сетевых баталий и пять видов оружия — вот что ждет нас в полной версии. Кстати, Venom («Яд») — рабочее название, вполне возможно, что игра увидит свет под другим именем.



«Тень Доминиона» над Вселенной Star Trek

Студия Snowball Interactive и фирма 1С продолжают внедрять на российский рынок многочисленные компьютерные игры, действие которых разворачивается во Вселенной Star Trek. Новая локализация будет называться Star Trek "Тень Доминиона". Земляне, объединившись с клингонами, попытаются противостоять вторжению Доминиона, могущественного альянса двух других, враждебных рас. Дана возможность играть как на стороне Земли, так и на стороне Доминиона.



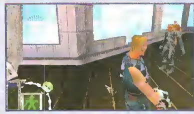
В оригинале данная горючая смесь экшена и стратегии называется Star Trek: Dominion Wars, а разработали ее компании Gizmo и Mass Media. В России игра "Тень Доминиона" должна лечь на прилавки магазинов в самое ближайшее время.

Чем «Бука» порадует?

Компания «Бука» объявила о выпуске нескольких новых игр. Познакомимся с наиболее интересными из них. «Петька и ВИЧ 3» Наконец-то подоспела третья часть популярной в России серии. Но этот раз после неумелого обращения Петьки и Чапаева с машиной времени деревня Гадюкино перенесется в Америку.



Чапаев и Петька сразятся с бандитами в Лас-Вегасе, заберутся в коммандос, разберутся с шайкой наркодельцов в джунглях центральной Америки и даже побывают на Аляске. Как видите, игра ожидается смешной, хотя и традиционно немного туповатой. «Петька и ВИЧ 3» по-прежнему выполнено в 2D, но использует новый оригинальный движок. Выход этого анимационного квеста от «Сатурн+» намечен на осень 2001 года.



«Код доступа: РАЙ» Походовая стратегия с элементами RPG в духе X-COM, Jagged Alliance 1, 2 и Fallout1, 2 Действие игры от MiSTland разворачивается в киберпанковом мире, главный герой — хакер, игрок будет руководить командой до шести человек Каждый член команды обладает индивидуальными способностями. Нас ждет нелинейный сюжет в духе «Бегущего по лезвию бритвы» и «Матрицы». Мультиплеер будет. Поиграть в «РАЙ» можно будет уже осенью

«Талисман». RPG с элементами стратегии по мотивам русских сказок и легенд, выход которой намечен на весну 2002 года. Герои игры: волшебники, ведьмы, колдуны, князья и разные добрые молодцы. Боги дарят молодому воину возможность найти священный талисман, дарящий вечную молодость и позволяющий проникать в параллельные миры

Что еще готовит для нас «Бука»? «Заклятие» от Jonquil Software и «Орда: Цитадель Тамерлана» от 7th Bit Lab, первая — RPG, вторая — адд-он известной стратегии «Орда: Северный ветер». Релиз обеих назначен на осень 2001 года.

4 Интересности

X-Порно

В недрах компании Pixis Interactive ведутся разработки игрового проекта для приставки «нового поколения» X-Box Игра (название пока не оглашается) будет представлять собой ***симулятор виртуального секса***, ну а главной героиней будет сама **Банни Лав** (известная порнозвезда). Если верить разработчикам, то игра будет полностью интерактивной. Потрогать можно будет абсолютно все. С разрушением сложнее как вы понимаете, оружие в играх подобного рода не предусмотрено (ну разве что сама простенькая «единичка»), зато обещают «подагнать» мощный **«осязательный интерфейс»** Понадобятся ли для полноты ощущений какие-либо навороченные дополнительные девайсы, пока неизвестно. Но вряд ли с помощью геймпада можно добиться приемлемой реалистичности процесса. Несмотря на то, что игра находится на начальных стадиях разработки (вернее, готово около 50%), уже сейчас достоверно известно, что коробочка кроме диска с «продуктом» будет содержать еще и несколько видеозаписей с участием мисс Лав, а также большую подборку фотокарточек порнозвезды. Все бы хорошо, вот только Pixis Interactive в одном из интервью обмолвились, что Microsoft не в восторге от их симулятора и того и гляди наложат вето на выпуск игры на X-Box. Надеемся, что этого не произойдет и уже осенью сего года все, кому за 16, смогут оценить прелести кривых плоскостей Банни. в конце концов, это ведь зарождение нового жанра, а не просто очередная игра в серии Интересно, а мультиплеер в игре будет? И если да, то какие конкретно режимы игры он будет поддерживать?..

«Ритуальный» пирсинг

Хотите знать, чем ребята из Ritual Entertainment занимаются в свободное от работы время? Они вырбируют пирсинг. Сразу несколько человек из компании (Роб Эткинс, Джан Гэллавей и Бен Фэтор) в один прекрасный день решили украсить свое тело несколькими дополнительными дырками, что и проделали. Роб и Джан прокололи бровь, а вот что проколол Бен, осталось тайной. «Ритуальный» пирсинг был запечатлен на видео- и фотопленку и сдобрен комментариями самих парней из Ritual. Все трое сошлись во взглядах: пирсинг — это круто. Комментировать не будем: факт, так сказать, самодостаточен

СРОЧНО В НОМЕР

X-Com Alliance is dead!

Номер уже почти ушел в печать, когда из недр компании Infogrames до нас долетели принеприятнейшие слухи. Вернее, даже не слухи, а **некролог** На совещании руководства фирмы было окончательно решено судьба долгостроя жанра тактических FPS — **X-Com Alliance** Работы над игрой, находящейся в «заморозке» более полугода, окончательно прекращены и восстановлению не подлежат Снимаем шляпы Очередной проект по вселенной X-Com приказал долго жить.



Мобильник – не роскошь, а средство для игр

Компания THQ создала новое подразделение **THQ Wireless**, которое будет заниматься разработкой развлекательных программ для **мобильных телефонов**, работающих на Java. Значительной частью в общем массиве развлекательных программ станут игры. Глава THQ Wireless **Дуг Дайер** сообщил, что в настоящее время уже начата работа над несколькими проектами для мобильников. Выход первого намечен на осень 2001 года. В планах THQ Wireless – стать лидирующим поставщиком программного обеспечения развлекательного плана для мобильных телефонов.

Игромания по-американски

Компания **The Interactive Digital Software Association (IDSA)**, занимающаяся компьютерами и видеоиграми, опубликовала результаты своего социологического исследования касательно роли игр в жизни американцев. Согласно IDSA, видеоразвлечения стали одной из важнейших частей быта людей. Компьютеры теперь используются прежде всего для игры, электронная почта отошла на второе место. Средняя американская семья играет на компьютере или приставках 10-11 часов в неделю. А двадцать четыре процента игроков предпочитают онлайновые игры.

Игры повсюду: они в каждом доме, в Интернете, в школах, в самолетах, в гостиничных номерах и так далее, констатировал президент IDSA Дуглас Лауэнштейн.

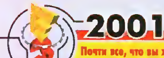
Даты выхода игр

Июнь	
Baldur's Gate II: Throne of Baal	01
Microsoft Train Simulator	01
Tales of Chivalry	05
Battle Cruiser ME	05
World War 2 Online	06
Shogun: Warlord Edition	06
Emperor: Battle for Dune	07
Gangsters 2: Vendetta	08
Star Trek: Dominion Wars	08
Anachronox	14
Half-Life: Blue Shift	12
Rules of the Game 14	
Startopia	14
Legends of Might & Magic	15
Deep Sea Fishing	15
Z: Steel Soldiers	15
Star Trek: Starfleet	
Command Volume 2 –	
Orion Pirates	15
Sovereign	16
Independence War 2: The Edge of Chaos	20
DragonRiders: Chronicles of Pern	20
Alone in the Dark: The New Nightmare	26
Arab-Israeli Wars	26
Diablo 2 Expansion Set: Lord of Destruction	26
Anarchy Online	27
Commandos 2	28
Empire of Ants	28
Antoeus Raising	28
Operation Flashpoint	30
Pool of Radiance: Ruins of Myth Dranor	30

Июль	
Global Operations	01
Crimson Order	01
Magelords	01
MechCommander 2	04
Destroyer Command	05
Silent Hunter 2	05
Vietnam 2	05
Harpoon 4	12
Conflict Zone	06
Iron Dignity	13
Motor City Online	20
Sudden Strike Forever	18
Warrior Kings	25
Merchant Prince II	27
Mafia	27
Throne of Darkness	30
Monopoly City	30

Август	
Anno 1503	08
Project Eden	15
Real War	15
Empire Earth	15
Jetboots Superchomps 2	15
Duke: Endangered Species	17
Red Faction	17
Rune Gold	24
Battlefield 1942	25
Wizardry 8	31
Rails Across America	31
Art of Magic	31

[illegible]



2001

Почти все, что вы хотели знать о E3 2001, но как-то недосуг было...

Какая смесь имен и лиц, племен, наречий, состояний!..

А. С. Пушкин, "Братья-разбойники"

Electronic Entertainment Expo – крупнейшая в мире торговая выставка, посвященная видео- и компьютерным играм, интерактивным развлечениям и прочим подобным вещам. Разработчики, издатели, инвесторы и пресса более чем из 100 стран считают своим святым долгом посещение и участие в работе E3.



Перед входом в Los Angeles Convention Center.

Организатором выставки выступила Interactive Digital Software Association – компания, работающая на крайней мере с половиной крупнейших в мире издателей игр. Место проведения E3 – огромный Los Angeles Convention Center. Размеры центра внушают уважение: в ширину в нем могли бы встать крылом к крылу 14 гигантских реактивных самолетов. Площади с лихвой хватило для размещения продукции 450 компаний. Такие монстры игровой индустрии, как Activision, Eidos, Electronic Arts, Infogrames, Interplay, LucasArts, Microsoft (всех не перечислить) арендовали целые павильоны. Были и наши. Скажем, компания K-D Lab впервые представила столь широкой аудитории уже известный в России проект "Периметр".

Официально выставка шла три дня, с 17 по 19 мая, однако всевозможные приемы и пресс-конференции стартовали на пару дней раньше указанной даты.

Activision
Return to Castle Wolfenstein

На E3 игру показали во всей красе. Действие происходило на авиабазе нацистов. Главной задачей героя было уничтожить как можно больше врагов, что он и проделал – виртуозно и с нескрываемым удовольствием. Бац! – ударом ноги вышибается дверь, герой, уже стреляя, вбегает в комнату и строчит без перерыва по всем живым целям. Кто-то из нацист, демонстрируя недюжинный AI, переворачивает стол и пытается укрыться за ним. Напрасно. Огнемет достает его и там.

Gray Matter использовало все возможности движка Quake III: Team Arena. Стало ог-



Жаль, что такие медсестры не будут прилагаться к коробке с Return to Castle Wolfenstein.

Иван Гусев aka Nemezido (igusev@onego.ru)

ия из огнемета просто потрясает воображение. Практически все предметы поддаются разрушению.

К синглу вопросов нет. Есть вопросы к мультиплееру, но им пока суждено остаться без ответа. Известно только, что мультиплеер будет, но какой именно — тайна. Возможно, тайна это будет вскоре раскрыта на недавно запущенном официальном сайте игры. Второе пришествие папаши жанра 3D Action грядет, очевидно, в конце этого года, хотя разработчики по-прежнему отбиваются от назойливых журналистов фразой *"When it's done!"*.

Soldier of Fortune II: Double Helix

Продажи первой части **"Солдата удачи"** было запрещена в некоторых странах по причине избытка сцен кровавого насилия. Судя по всему, **Soldier of Fortune II**, выход которой намечен на ноябрь, по уровню жестокости даст первой части игры сто очков форы (читайте превью в этом номере!).



Ребята из **Raven Software** творят будущий хит на движке Quake III, грамотно используя все его возможности. Количество полигонов на моделях персонажей возросло в десять раз, весь окружающий мир предельно детализирован. Но на выставке показывали действие команды солдат в колумбийских джунглях. Так вот: лианы, свисавшие с деревьев, колыхались от ветра! Вывод ясен?



Игрока ожидает 10 миссий на 70 уровнях в самых разных уголках земного шара (в том числе и на Камчатке). Единственный минус, о котором говорят после E3, — это слабый AI компьютерных врагов. Впрочем, разработчики обещают к выходу игры сделать их посообразительнее.

Supercar Street Challenge

Supercar Street Challenge называли гоночным симулятором нового поколения. На выставке выяснилось, что по жанру игра скорее гоночная аркада, чем симулятор. В качестве примера разработчики из **Exact** показали гонку по Риму. Визуально игра выглядела очень солидно. Можно будет прокатиться также по Мюнхену, Лондону, Лос-Анджелесу, Монако и прочим красивейшим городам мира. Для игры лицензировано по меньшей мере девять машин от ведущих автопроизводителей: **Lotus**, **Bertone** и **Callaway**. Выход Supercar Street Challenge намечен на осень.

Hasbro Interactive
Civilization III

Игра, не нуждающаяся в особом представлении. От **Сида Мейера** ждут исключительно чудо, и, судя по



E3, чудо произойдет. **Firaxis** показало еще сырую версию третьей "Цивилизации" за закрытыми дверьми. Помимо знакомых вещей, таких, как торговля и дипломатия, появились новые любопытные институты, например, культура. Развитие культуры предоставляет альтернативный метод завоевания других цивилизаций. После строительства библиотек и церквей начинает расти количество *cultural points*. Другие цивилизации начинают тяготеть к вашей, и экспансия на их территории становится куда более простым делом. Мейер утверждает, что *"истинные строители империй не будут разочарованы"*.

Gathering of Developers
Duke Nukem Forever

На E3 студия **3D Realms** огорчила буквально всех. Еще бы, ведь был продемонстрирован только видеоролик из **Duke Nukem Forever**, но никак не геймплей. Журналистам показали Дюка, управляющего мотоциклом, грузовиком и вертолетом, Дюка с базукой



в руках, нескольких монстров, пару пышногрудых крошек, разговаривающих с Ядерным... В конце трейлера голос за кадром спросил: *"Что ты собираешься делать? Спасти мир?"* Как будто может быть два ответа...

Насчет даты выхода игры ребята отвечают коротко и в целом традиционно: *"When it's done"*. Кстати, Дюку Ньюкему как раз стукнуло десять лет — первая игра про крутого Герцога появилась в 1991 году.

Max Payne

Скрины из бородатого — вспомните, сколько он находится в разработке — и до жути перспективного



экшена от третьего лица **Max Payne** выглядят настолько эффектно, что некоторые скептики позволили себе усомниться в их подлинности (а некоторые и до сих пор сомневаются). E3 развеяла все сомнения (у некоторых — не развеяла). Полицейский вне закона Макс Пэйн в лучших традициях голливудских боевиков убивал своих преследователей. Причем, как только дело доходило до перестрелок, включался режим *bullet time*. Камера резко замедлялась, и перестрелка становилась похожей на ключевые моменты из фильмов Джона Ву. Ролик игры, показанный на E3, напоминал кассовый блокбастер. Жаль, что мультиплеера не будет.

Mafia: La Cosa Nostra

Еще одна "киношная" игра, объединившая в себе такие жанры, как action, adventure и автоаркада. *"Мы просто хотели сделать что-нибудь о гангстерах! —*



сказал главный дизайнер **Illusion Softworks Дэниель Варва** — *Что-нибудь в духе "Хороших парней", но повеселей!"* Игра изначально создавалась похожей на гангстерский фильм — анимационных вставок набралось на два с лишним часа. Игроку предстоит "шестерить" на грозного мафиози: работать его телохранителем, грабить банки, удирать на машинах от полиции. **"Крестный отец 4"**, не меньше! Или больше. В общем, читайте наше превью в разделе Rulezz&Suxx.

Age of Wonders II: The Wizard's Throne

Вторая часть одной из лучших тактических стратегий избавилась от некоторых прошлых недостатков. На смену 2D пришло трехмерность. Микроменеджмент теперь занимает куда меньше времени. Возросло роль религии, появились сотни новых юнитов и заклинаний. Одно "но" — игра появится не раньше следующего года.



Myth III: The Wolf Age

Несколько лет назад Myth: The Fallen Lords стал первым хитом Bungie Software. Игра сменила разработчика (теперь это Mumbo Jumbo) и сделала громадный шаг в отношении графики (полное 3D), но сохранила привычный геймплей. "Выжили" все самые популярные юниты серии: берсеркеры, гномы, великаны, но появится и множество новых персонажей (всего будет 42 типа юнитов).



В сюжетном отношении Myth III — приквел первой части; действие игры разворачивается за 1000 лет до событий оригинальной Myth. Многие боги, сражавшиеся против вас в первых двух частях серии, в Myth III выступят на стороне игрока. Великий герой со странноватым именем Коннахт возглавит битву против Зла. Битва займет ровно 25 миссий. Сейчас игра готова наполовину, однако ее релиз уже намечен на 15 ноября.

LucasArts
Jedi Outcast: Jedi Knight II

17 мая представители LucasArts сделали на E3 официальное заявление: сиквелу Jedi Knight — быть! И, не желая оставаться голословными, продемонстрировали публике один уровень из Jedi Outcast: Jedi Knight II, релиз которого намечен на второй квартал 2002 года. Действие развернулось на Имперской базе. Джедай *Кайл Катари*, вооруженный бластером и лазерным мечом, ловко убивал штурмовиков. Как и в первой части Jedi Knight, стоило ему взять в руки световой меч, как камера переключалась на вид от третьего лица. "Так удобнее", — говорят разработчики, Raven Software. Теперь джедай может метать меч во врага, при удачном броске разрезая его пополам. Меч возвращается обратно, подобно бумерангу.

Разработка игры началась совсем недавно — в феврале, однако с завидным рвением. Jedi Outcast: Jedi Knight II создается на последней версии движка Quake III, так что о графике можно не беспокоиться.

Infogrames
Unreal II

Unreal II, как выяснилось, не выйдет в этом году. Релиз этой гипережидаемой игры сдвинут на 3 января 2002 года. Пока. Вполне возможно, что ребята из Legend Entertainment не успеют и к этой дате.



На E3 показ Unreal II прошел за закрытыми дверями. Те немногие счастливцы, которые увидели игру в действии, из-за закрытых дверей выходили с выпученными глазами. Им показали несколько уровней и оружие. Последнего будет 15 видов. Наряду с привычными пистолетом, шотганом или снайперской винтовкой мы получим и такие новаторские разработки,



как пиявкомет (стреляет пиявками, они присасываются к броне и разрушают ее) и даже оружие, выпускающее рой ужасных насекомых, набрасывающихся на врага. Наибольшее впечатление, как и в случае с Return to Castle Wolfenstein, произвело демонстрация мощи огнемета. Нереально красиво!

Графика выше всяких похвал. Анриловский движок модифицирован и вновь способен творить чудеса. Количество полигонов не поддается исчислению. Не верите? Превью по игре ждет вас несколькими страницами дальше.

Electronic Arts
Medal of Honor: Allied Assault

Обычно PC-версии приставочных хитов не пользуются особой популярностью. Medal of Honor: Allied Assault — случай особый. Серия **"Медаль чести"** имела шумный успех на приставках, и по ее мотивам компания 2015 делает одноименный 3D Action для компьютерных игроков. Игра создается на движке от третьего "Квейка". Источник вдохновения разработчиков — Спилберговский блокбастер **"Спасение рядового Райана"**. Как насчет участия в столь эпохальной, столь и затертой до дыр в играх высадке на берег Нормандии под ураганным огнем?



На E3 разработчики продемонстрировали публике боевые действия на двух разных уровнях. Практически все видевшие сошлись на мысли: "Грядет хит!" Кстати, грядет он 1 октября 2001 года.

Freedom Force

Идея игры навеяна комиксами Джека Кирби, выходившими в 60-х годах. В горючей смеси тактической стратегии и RPG под названием Freedom Force все будет, как в комиксах: ярко, немного забавно и очень увлекательно. Группа супергероев, каждый из которых обладает уникальными сверхъестественными способностями, ведет непримиримую борьбу с всевозможными суперзлодеями, один другого хуже. Electronic Arts издаст эту игру под католическое Рождество, скооперировавшись с компанией Crave.



Global Operations

Про эту игру уже многое сказано. Амбиции у разработчиков из Barking Dog самые что ни на есть могучие — своей игрой подвинуть Counter-Strike. До выставки GlobalOps находилось в разработке всего 8 месяцев, но ее первая демонстрация вызвала положительные отзывы. Командная игра, высокий реализм происходящего, "настоящее" оружие — все это сейчас в почете.

Majestic

Уникальная, не имеющая аналогов игра. Majestic — онлайновый триллер, нацеленный на фанатов X-Files и прочих подобных сериалов. Начав игру, вы вступаете в Величественный Альянс, группу людей, увлеченна ищущих разгадки странных событий, происходящих в мире. Истино, конечно же, где-то рядом, вот только где?

Игрок посещает веб-страницы, содержащие выжимки из выпусков новостей. Реальность переплетается с вымыслом, а настоящие новости оказываются перемешаны с вымышленными. Игроку будут приходить электронные письма, видеоклипы и факсы загадочного содержания — только успевай анализировать поступающую информацию и отделять зерно от плевел. По словам разработчиков из Anim-X, Majestic больше походит на книгу или сериал, чем на привычную онлайновую игру. Если бы Фокс Малдер играл в компьютерные игры, он, наверное, играл бы в Majestic.

SimsVille

"Симсы" продолжают свое победоносное шествие по планете. После двух адд-онов Maxis готова поразить мир новой игрой о человечках, выполненной полностью в 3D (намеченная дата выхода — 15 января 2002 года). SimsVille объединит геймплей The Sims и серии SimCity. Теперь игроку придется управлять целым городом людей, у которых есть свои нужды и свои радости. Несмотря на необходимость планировать жизнь целого города, игра все-таки больше ориентирована на фэнов The Sims, а не SimCity. Кстати, все ваши сохраненные "симсы" из The Sims будут автоматически перенесены в SimsVille после установки игры.



The Sims Online

Этот проект можно было бы назвать SimsWorld. Онлайновая игра в The Sims, причем в мировом масштабе (один сервер — один город), просто обречена на успех. Создаешь себе персонажа, выбираешь ему внешность, покупаешь дом и начинаешь жить в сим-городе сим-жизнью. Ходишь на работу, устраиваешь вечеринки, пытаешься соблазнить замужнюю женщину... Фокус в том, что играешь-то не с компьютером, а с реальными людьми. Игра также обещает стать гигантским чатом, в котором говорят на любые жизненные темы — от книг до секса. Многие вещи в The Sims Online можно будет делать только скооперировавшись с другими игроками. Например, ребята из Maxis смоделировали такую ситуацию: один человечек приходит в офис, где его поджидают два коллеги и громоздкое электронное устройство. Объединив усилия, парни поставили прибор на нужное место, включили его — и он заработал!



Поиграть в The Sims Online станет возможным уже в первом квартале 2002 года.

Blizzard Entertainment
Warcraft III: Reign of Chaos

Легенда жанра RTS возвращается — но этот раз в 3D. Про Warcraft III сейчас говорят исключительно в восторженном тоне:

Графика — просто фантастика!

Юниты и лошади оставляют маленькие следы на земле!

Драконы! Там будут огромные драконы!

Ждать осталось совсем недолго!



Действительно, ждать осталось совсем (во всяком случае, относительно) недолго. Выход игры запланирован на конец года, и, по словам Тима Кэмпбелла из Blizzard, пока они успевают к намеченной дате.

MicroProse
Master of Orion III

Уверен, многие ждут выхода третьей части знаменитой космической стратегии. Игра находится в разработке уже почти больше года, и, по словам разработчиков из Quicksilver Software, им потребуется еще год. А что потом? Стопроцентный хит? Лучшая "глобальная космическая"? Пока рано говорить. Master of Orion III останется игрой "4X", а именно: *exploration* (исследование), *extermination* (истребление), *exploitation* (эксплуатация), *expansion* (расширение). Если все четыре элемента вам по вкусу, ждите на здоровье.



Microsoft
Sigma: The Adventures of Rex Chance

Sigma — очень интересная и необычная стратегическая игра. Игрок получит возможность попробовать свои силы в генной инженерии. Создать из двух опасных земных животных одно сверхчудовище не только будет возможно, но и превратится в игровую необходимость. Скажем, вывести гепарда с головой гадюки или волка с туловищем гориллы. Сотворив армию ужасающих монстров, игрок сразится с армией чудовищ сумасшедшего ученого, затеявшего такие же генные эксперименты. Разработчики из Relic Entertainment показали на выставке один полностью готовый уровень. У игры уже есть будущие почитатели.

Zoo Tycoon

Очевидно, когда-нибудь Microsoft издаст игру под названием "Магнат платных туалетов". Пока же компания добралась только до зоопарка. Задача игрока — создать успешный в коммерческом плане зоопарк и привлечь как можно больше посетителей. Не надо объяснять, как играть в подобные игры, поэтому менеджер Zoo Tycoon Кристофер Лай, демонстрируя возможности игры, позволил себе немного позабавиться. Например, открыл несколько клеток со львами. Львы побежали к людям, и посетители стремительно и с криками ринулись прочь из зоопарка. К счастью, никто не пострадал.

Более подробное описание игры находится по соседству — на страницах раздела Rulezz&Suxx.



Interplay
Neverwinter Nights

Известный амбициозный проект BioWare должен "как бы" прийти на смену Baldur's Gate. Именно "как бы" — по своим принципам игра мало напоминает игры знаменитой серии. Обычный сингл является лишь довеском к игре. Является оным и возможность создания какой-никакой MMORPG, и даже редактор модулей. Корень идеологии NWN — это имитация механи-



ки обычной настольной РПГ. Сервер работает как ДМ (то есть сидит там реальный человек и ДМит себе потиханьку), а несколько клиентов у него "водятся", читая, что он им объявит устами NPC, и убивая тех, кого он им подкинет, когда устанет писать. Будет реализована возможность проводить онлайновые сессии с участием до 60 игроков.

Betchesda
The Elder Scrolls III: Morrowind

Огромная нелинейная ролевая игра, продолжение суперпопулярного Daggerfall. Высокодетализированная графика, полная свобода передвижения и действий. В начале игры ваш персонаж, выброшен-



ный на неизвестный остров, ничего о себе не помнит. Ответы на вопросы придут позже, во время борьбы за свободу, свою собственную и мира Morrowind. К игре будет приложен достаточно простой редактор — фанаты смогут творить свои миры, словно складывая их при помощи конструктора.

Fox Interactive
Aliens versus Predator 2

На выставке товарищи из Monolith разрешили немного поиграть в их игру. Играть было можно только за десантника, хотя в финальной версии можно будет, как и ранее, сражаться за Хищника и за Чужого. В отличие от оригинала, теперь в игре можно сохраняться в любое время. Других кардинальных изменений не обнаружено ни в сингле, ни в мультиплеере AvP 2. Графика, сама собой, претерпела прогрессивную модификацию, но, по словам очевидцев, все еще далеко от совершенства.

Eidos Interactive
Republic: The Revolution

Игру можно охарактеризовать как *"симулятор политической жизни"*. По идее разработчиков из английской компании Elixir Studios, после распада СССР кроме известных нам государств образовалась еще и маленькая республика Новистрана. Задача играющего — свергнуть действующего президента Новистраны, неважно каким способом. Можно прийти к власти путем честных выборов, а можно захватить президентское кресло силой. На пути к победе хороши все средства: и уговоры, и подкуп, и запугивание, и убийства.

Republic: The Revolution смутно напоминает The Sims, только эта игра гораздо серьезнее. Обещают, что каждый житель Новистраны будет наделен личностными особенностями. Помимо масштабного замысла, игра потрясает своей графикой, отрисованной мощным движком *Totality*. Как и в Black & White, одним движением мышки можно вознестись до небес и посмотреть на город с высоты птичьего полета, а потом спуститься вниз и рассмотреть чей-нибудь предвыборный плакат.

Project Eden

Еще один командный экшен. Мир будущего в игре сильно напоминает мир фантастического боевика **"Пятый элемент"**. Секретная группа, каждый из членов которой наделен уникальными способностями, борется со злом. Есть робокоп, есть девушка-хакер, есть ученый — короче, кого только нет. Играть можно (и нужно) за всех, переключаясь от одного персонажа к другому, когда этого требуют обстоятельства. Разработчики сделали возможным вид как от первого, так и от третьего лица. Project Eden — не обычный шутер, есть несколько любопытных новинок. К примеру, начи-



ная новую миссию, можно рассмотреть весь уровень с помощью летающей камеры (правда, враги тоже заметят ее и насторожатся). Многообещающая игра должна попасть на полки магазинов уже в сентябре.

Три дня, которые потрясли мир

Рассказать все о E3 и представленных на выставке играх невозможно — журнала не хватит. Честно говоря, мы и не ставили такой задачи. Просто решили познакомить вас с наиболее интересными проектами, которые, выбравшись на свет божий, станут темами написания обзоров в течение ближайших двенадцати месяцев.

Подводя итоги, надо заметить, что размах выставки в этом году оказался несколько меньшим, чем в прошлом. Однако, если оценивать успех выставки по количеству представленных публике будущих несомненных хитов, то E3 удалась.

Консоли наступают — это факт. Нынешняя E3 ознаменовалась нешуточной войной приставок. Похоже, если Третьей мировой и суждено начаться, то только по одной причине: Sony (PlayStation 2), Microsoft (X-Box) и Nintendo (GameCube) не смогут поделить рынок консолей. Разработчики и издатели PC-игр пока не посыпают голову пеплом, но порядком встревожены. Они борются за своего игрока — раз — и уделяют все больше внимания перспективному рынку онлайновых игр — два.

Было сделано немало любопытных заявлений. **Ричард Гэрриот**, создатель серии Ultima и Ultima Online, объявил о возникновении студии Destination Games. Тут же, на E3, он разгласил всему миру название своей новой онлайновой RPG — Tabula Rasa. Еще стало известно, что игра с **Бритни Спирс** в главной роли действительно увидит свет. К всеобщему ликованию, только на PlayStation 2.

Выставка проходила с участием огромного количества *booth bunny*, красивых и в общем случае мало одетых девушек, являющихся визуальным приложением к рекламным стендам. Больше всех запомнились крошки в армейской форме, рекламирующие Return to Castle Wolfenstein. Занятную подборку фотографий с женскими прелестями E3 вы сможете найти на нашем диске.

..Когда E3 завершилось, Лос-Анджелес вздохнул спокойнее. Три дня игрового безумия отошли в прошлое.

А мы тем временем выкладываем на компакт еще и солидную подборку скриншотов из игр, показанных на Electronic Entertainment Expo. Большинство из них ранее нигде не публиковались и, так сказать, попали к нам в руки горяченькими, так что не обожгитесь. ■



Год пройдет — не заметите. Чем-то нас порадует следующая E3?..



КОГДА-НИБУДЬ ВЫ ПЕРЕСТАНЕТЕ ПОКУПАТЬ ПРОСТО ИГРЫ И НАЧНЕТЕ ПОКУПАТЬ
ИГРУШКИ
snowball.ru
лучшие игры по-русски
STAR TREK «ОТВЕРЖЕННЫЕ»
ТРЕХМЕРНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ-ACTION. ФАНТАСТИЧЕСКИЙ МИР ВСЕЛЕННОЙ STAR-TREK В ОСНОВЕ ТЩАТЕЛЬНО ПРОРАБОТАННОЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ.
7.3/10 Страна Игр
8.4/10 Навигатор
5/5 Gameport
5/5 РусЕфЕкации
«ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ»
ТРЕХМЕРНАЯ КОСМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ. HOMEWORLD ПО АТМОСФЕРЕ, TOTAL ANNIHILATION ПО ИГРОВОЙ МЕХАНИКЕ.
8.0/10 Absolute
7.6/10 Навигатор
4.5/5 Gameport
5/5 РусЕфЕкации
«2150: ДЕТИ СЕЛЕНЫ»
ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ТРЕХМЕРНАЯ СТРАТЕГИЯ. ПРОДОЛЖЕНИЕ «2150: ВОЙНА МИРОВ». НОВЫЕ СРАЖЕНИЯ МЕЖДУ ЕВРОАЛЬЯНСОМ, АТЛАНТИЧЕСКИМ СОЮЗОМ И ДЕТЬМИ СЕЛЕНЫ.
7.3/10 Страна Игр
9.0/10 Игромания
7.5/10 Absolute
5/5 РусЕфЕкации
«ОТВЕРЖЕННЫЕ» www.snowball.ru/ot
«ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ» www.snowball.ru/zp
«ДЕТИ СЕЛЕНЫ» www.snowball.ru/ds
ИГРУШКИ
10 2150: ВОЙНА МИРОВ
11 МОРСКИЕ ТИТАНЫ
12 ОКЕАН ЭЛЬФОВ
ЗАТЕРЯННЫЙ МИР
9 ОГНЁМ И МЕЧОМ
7 ГОРЬКИЙ-18
6 ГОРЬКИЙ-17
5 НЕ ТОРМОЗИ!
4 ЯРОСТЬ
3 ВОЙНА И МИР
ДОН КАПОНЕ
ИГРУШКИ
ОТВЕРЖЕННЫЕ
ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ
snowball.ru
ДЕТИ СЕЛЕНЫ
ИГРУШКИ
ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ
1С
123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-1065. hline@1c.ru www.1c.ru admin1c@1c.ru

Вступление к "CD-мании"



Вступление будет кратким и лаконичным, как нынешняя "Почта". Нынешний компакт является прямым потомком предыдущего (это если вы вдруг сомневались) и содержит в себе исключительно внутренние доработки, которые на глазо не показываются и проявляют себя только тем, что наш диск гораздо более дружелюбно общается с вашим компьютером. Возможно, присовокупится новый заставочный ролик, возможно, не присовокупится, окончательного твердого мнения ролик еще по этому вопросу не вынес.

В *"Игровой зоне"* продолжается серия игровых дополнений. Помимо с первого же выпуска ставших популярными подборок wallpapers, в этот раз на ваш суд и пересуд выставляет себя толстенная связка уровней для уверенно несущего сквозь века знамя своей популярности DOOM. А также вам предлагается новая версия сильнейшего бота для Counter-Strike, родившегося во второй раз (вышла вторая версия).

По поводу Counter-Strike. Обычно мы не загружаем компакт-диск роликами, так как, при всей своей привлекательности, место они занимают огромнейшее количество, в то время как пользы от них мало — посмотрел три минутки, порадовался и забыл. Но в данном случае решено было сделать исключение. Впрочем, **"Phoenix Rising"** даже и роликом-то не является... это, в сущности своей, микрокинофильм, снятый по мотивам Counter-Strike, где отыгрываются наиболее типичные для него сцены. Жестокость кинофильма — на максимуме, реализм — потрясающий, соответствие игре — близко к абсолюту. Такого вам видеть не приходилось! Всем, кто хоть как-то соприкасался с Counter-Strike, смотреть обязательно (через голову перекувырнитесь, но посмотрите; но вашем компе по тех.причинам не пойдет — компакт в зубы и отправляйтесь к соседу, друзьям, любовницам и куда угодно, где пойдет!), всем остальным — тоже не помешает, но учтите, что вы не поймете параллелей, которые проводятся с игрой. Например, с тем, как простебываются заложники, которые, как верно написано в "Разломе", "выглядят как одна большая ошибка"

И последнее. **Павел Стебаков** aka **Punishment** (вы можете видеть его на фотографии), автор музыки в "Железной стратегии" и "Сафари Биотлон", специально для вас написал композицию *в духе третьего Myst*, на основе графики которого исполнен дизайн компакта. Рекомендовать ее к прослушиванию я вам не стану, так как она идет самой первой и все равно вы никуда не денетесь. Собственно, мне понравилось :), и надеюсь, что вы будете симметричны со мной во мнении.

Искренне не наш, но всеобщий,
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ



На компакте номера публикуются:

1. Свежий хит, созданный усилиями одного из наиболее культовых игровых разработчиков, *PopTop Software*, обрел в "Мании" развернутое руководство, предоставляемое вашему вниманию на нашем компакт-диске. Автором его является ***Антон Голицин***, а само игра, как вы уже со всей однозначностью отрубленного факта догадались, называется **Tropico**.

2. Третья часть несравненного Myst, как и предсказывали большевики, появилась, так сказать, явилась нам во всех своих красе и величии, вскорости после чего было пройдено, изучено и запротоколировано ***Пятнистой Рысявкой***. К вашим услугам — прохождение **Myst III: Exile!**

3. Мы ждали... мы долго ждали... Локализованная **Jagged Alliance 2,5: Цена свободы** пришла в наш мир с огромнейшим опозданием и не без досадных глюков, но это свершилось-таки, и мы не могли не отметить сей радостный факт детальнейшим руководством и прохождением за авторством специалиста по глобальным играм стратегико-ролевого направления — *Dash*.

4. **X-COM Enforcer**, увы, не оправдал надежд. Хотелось много большего. Но это попрежнему X-COM, пусть и странноватый, пусть в чем-то неказистый, но и все-таки, но и тем не менее... и, порассуждав таким вот образом, мы попросили ***Николая Коровина*** написать руководство с прохождением, каковые и отдаем в ваше полное распоряжение. Пользуйтесь!

Все названные статьи публикуются в разделе "Руководства и прохождения" на компакте, где снабжены графикой в всем красе. Кроме того в разделе "По журналу" в блоке "Матрица" все то же самое, но без картинок, дано в виде RTF-файлов. Редакция напоминает, что все материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-нибудь, будь то сайт или печатное издание, без нашего письменного разрешения.

ИГРОВАЯ ЗОНА



#01. Baldur's Gate 2

1. Вторая подборка **высокоуровневых героев** различных классов. Портреты и озвучка прилагаются.

2. **Портреты**. Самые выразительные мордашки ждут вас на нашем компакте.

3. Коллекция самых лучших трейнеров, а также редакторов героев и инвентаря. Выкладываем большой кучей: разгребайте, рассортировывайте и, так сказать, внедряйтесь. Откровенное «барахло» не клали, но «четверочных» версий там хватает. Впрочем, некоторым и эти середнячки за твердую пятерку сойдут.

#02. Black and White

1. Первый (и пока единственный) редактор уровней **Eden Builder beta**. Очень прост в обращении, несмотря на немецкий интерфейс. Финальную версию разработчики клятвенно обещали сделать английской.

2. Вскоре после выхода редактора начали появляться и первые плоды творчества наиболее расторопных фанатов игры. На нашем компакте вы можете найти две карты для **Skirmish** (поединок двух богов) — **GB World** и **Crazy Boy World**. Стравливайте в свое удовольствие Коров с Гориллами, Зебр с Тиграми... Богов с Дьяволами.

3. Огромная **коллекция татуировок** для ваших существ. На все вкусы. Скажу по секрету: кроме прямого назначения эти татуировки спокойно можно использовать в качестве логотипов в **Counter-Strike**.

#03. Counter-Strike
Igromania Weapon-Pack #5 for Counter-Strike: "Dark Force Rising"

Это подборка целиком посвящена главной движущей силе Counter-Strike — террористам. Не будь террористов, кто бы подкладывал бомбы и захватывал заложников? И с кем бы сражались каунтеры? Так что терроры — это самые важные парни в C-S!

Плохие русские парни

Если вы внимательно читали информацию, появляющуюся при выборе моделей-террористов, то заметили, что группировка

Составитель рубрики: or@NGE (orange@igromania.ru)
При участии Геймера и Алексея Макаренкова
Counter-Strike и UT — Андрей Терминатор (termit@igromania.ru)
Serious Sam — Алексей Мока енков (moka kOFF@igromania.ru

Phoenix Faction — выходцы из бывшего СССР. Разумеется, для наших «родных» парней нужно достойная модель, а не то серость, что предлагается по умолчанию. Ну так получите. Новая модель — эта не кто иной, как Solid Snoke, герой культовой приставочной игры Metal Gear Solid, не так уж и давна переведенной, наконец, но PC. Выглядит Змей более чем достойно и на роль воина «Империи Зла» подходит на все сто процентов.

Новый наряд для зимнего сезона

Для членов террористической группировки Arctic Avengers тоже есть новая модель. Может быть, некоторым она покажется недостаточна крутой, на это — только на первый взгляд. Приглядитесь повнимательнее, и вы поймете, почему мы сочли ее достойной занять место на нашем диске. Мы предлагаем вам заменить арабского экстремиста на шикарно отрисованную дамочку-спецназовца. Поверьте, вы не пожалеете.

Мелочи для "бомбиста"

Данный файл — новая модель рюкзака, в котором хранится бамбо. Он остается лежать на земле, когда его хозяина-террора убивают. Только теперь это будет уже не дешевый коричневый вещмешок, а настоящий рюкзак диверсанта с прикрепленной сбоку pipebamb.

Ма-а-аленький такой автомат...

Очередная замена для Mac10. На этот раз я вам предлагаю поставить укороченную модель H&K. Компактно, элегантно, смертельно.

...И ба-а-альшой такой ножичек

Нож — страшное оружие в руке профессионала. Только вот стандартный нож — это не нож, а недоразумение одно. Что ж, время исправить ошибку. Предлагаемый вам нож можно по праву назвать маленьким произведением искусства, потому как... Впрочем, я не буду рекламировать эту модель. Установите ее, и вы сами все сразу увидите.

#04. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

1. Модификация Mutants Army полностью оправдывает свое название. После установки данного «патча» вы получите в свое распоряжение отряд, полностью состоящий из мутантов, упырей и прочих жертв радиации.

2. Два очень симпатичных скина для Winamp.

#05. Ground Control

Только было закрыли тему GC, как разработчики подкинули новые mission packs. Официальные **сборники мультиплеерных карт**, пятый и шестой выпуски. Это вам не «рашный» Z2, тут извилины подключать надо.

#06. Half-Life

Сингл-плеерный мод Black Mesa Security Force, позволяющий поиграть за охранника.





Сделан в России. В отличие от большинство буржуйских поделок, здесь все выполнено на высочайшем уровне

Новое оружие (плюс часть моделей из Opposing Force), новый финальный монстр, очень неплохая озвучка, причем все диалоги на русском языке (тут вопрос спорный: с одной стороны, это для многих удобнее, но с другой — атмосфера игры нарушается), и, само собой, новые уровни.

#07. Heroes of Might and Magic III

1. Пять сценариев: Averness, Baveria Bring, Jaehriger Krieg и Orc Wars. Битва Темных и Светлых сил продолжается. Кто одержит победу на этот раз? Знаем, знаем. Те, за кого будете играть. Но играть-то можно и за тех, и за других. Вот ведь дилемма. И в жестокой битве бобра с ослом побеждает, как водится, бобра. .

2. Кампания в этот раз одна, но зато очень развернутая — аж семь сценариев. Называется это чудо Shadow Trilogy. Когда пройдете, глядишь, и новый выпуск «Мании» подоспеет, а там — новые кампании.

#08. Hired Team Trial

Небольшая, но очень интересная подборка отличных карт от «отечественного производителя». Впрочем, скажем по секрету, забугорные коллеги по картострою от наших не отстают. НТ им, видать, по вкусу пришелся. А хаяли-то, клеймили-то...

#09. Icewind Dale

1. Большая подборка из высокоуровневых и очень неплохо экипированных героев самых различных рас и классов. Тут есть из чего выбрать.

2. Шикарнейший скин для Winamp

#10. Kingdom Under Fire

Свеженький сборник карт от разработчиков. Несмотря на свой относительно небольшой объем, начинен аж 27 картами, пригодными как для сетевой, так и для одиночной игры.

#11. MechWarrior IV

1. Очередная порция скинов для мехов: MooCow, Comstar, Nvidia, Void и FF2.

2. Утилита Mech Manager, позволяющая, не запуская игру, детально изучить свойства и внешний вид мехов, подключить/отключить дополнительных роботов или, по желанию, обтянуть их новыми скинами. Чертовски удобно и практично.

#12. Microsoft Flight Simulator 98/2000

Дополнительные самолеты: "Кукурузник" АН-2, АН-70, Ил-62, Ил-86, Ту-134, Грузовой Ту-20 с эмблемами Аэрофлота, Як-9 и Су-27, а для любителей экзотики — хит се-

зано. Точная действующая копия "Пепелаца", того самого! Сушки так и валятся от слаженных залпов его подкрыльных ракет... Гм, впрочем, у него и крыльев-то нет.

#13. Quake III: Arena

1. Карты Flea Fights, Mice are Blue и Sudden Death. Подробное описание смотрите на компакте.

2. Скины Necromage (классический образ злобного некромансера, правда, почему-то с дурацкими птичьими лапами), Neo (а про Тринити забыли!), Nut (придурок то есть), Xev (полуробот) и Summertime (дамочка в довольно откровенном наряде)

#14. Red Alert II

1. Официальные сборники multiplayer/skirmish карт под номерами 11 и 12. Интересно, что, начиная с десятого моп-пака, в каждом архиве всего лишь две карты вместо трех, как было раньше. Выдыхаются ребятки?

2. Дополнительные миссии для single-player. Covertop, First Move, Medical Mysteries, Moonlight Maneurs и The Rescue

3. Модификация на основе rules.ini под названием Peacemaker — не добавляет в игру никаких новых юнитов, но здорово меняет характеристики существующих. Так, например, обе стороны имеют возможность кроме своих стандартных создавать и все юниты противника. Кроме того, существенно усилены Nuke Bomb и Lighting Storm.

4. Модификация Soviet Power, также выполненная на основе изменений в файле rules.ini. Позволяет русским строить Хроносферу и Weather Control и использовать в сетевой игре некоторых сюжетных персонажей (типа генерала Владимиро).

#15. Rollercoaster Tycoon

Большая пачка пользовательских аттракционов. Карусель, карусель — это радость для нас... Кто успел, тот присел.

#16. Rune ("Руна")

Увидел свет адд-он Halls of Valhalla, а следовательно, начали появляться сделанные только под него карты, причем — в немалых количествах. К сожалению, российского издателя для Halls of Valhalla еще не найдено (непонятно, будет ли этим заниматься «Бука») и купить адд-он пока не представляется возможным, поэтому мы решили повременить с выкладкой карт для него и в очередной раз подготовили подборку для классического Rune-дефматча.

1. Карта DM-Naboo, выполненная в лучших традициях карт для классического Deatmatch и DM-Kore's Coliseum: очередная «гладиаторская» арена.

2. Мод Team Last Guy Standing — командный вариант модификации (являющейся, в свою очередь, римейком популярного мутатора для Unreal Tournament), представленной на прошлом CD.

#17. Sacrifice

Карты. Как и всегда, лучшие образцы народного творчества!

#18. Serious Sam

Сэм набрал обороты еще задолго до даты своего релиза. Фанаты, увидав демку, мигом сообразили, что к чему, и рубились на ратном поле отчаянно. Только истерзанные крылья гарпий до оторванные конечности гнааров поблескивали в лучах восходящего египетского солнца. Когда вышла мультиплеерная демка, начали появляться фанатские карты. Подумать только, карты к демке! Серьезный Сомуил зацепил не по-детски. Зацепил до своего выхода, продолжает держать и сейчас. Когда вышла полная версия, народное творчество освободилось, наконец, от кандалов и расцвело яркой клумбой. Ручеек самапальных карт превратился сначала в речушку, а потом... Нет, до потом дело еще не дошло. Тяжелая артиллерия в лице модов уже на подходе, но ее время еще не настало. Подождем месяц два, может быть, три... А пока продолжаем отыгрывать новопоступающие мапы, создавать модельки и прочими незамысловатыми способами развлекать себя под строгим надзором бога Ра и рогатого То-Умо.

1. Схлестнуть мини-ганы, штуцеры и ракетометы в классической «стенка на стенку» — это ли не развлечение для настоящих мужчин? Правда, мужчин должна быть много. Желательно больше двух. Не хватает друзей-приятелей — отправляйтесь в ближайший клуб. Тамошние обитатели-завсегдатаи давно просекли, что к чему, и рубятся в «Самуила» по-черному. DM-карты, изначально поставляемые с игрой, конечно, хороши. Но приедаются быстро. До классики Quake: DM 2,4,6, увы, не дотягивают. Стремительно хватайте с нашего компакта самые, но наш взгляд, лучшие произведения самопального искусства, и айда в клуб! Отдельное внимание советуем обратить на Ancient City — мощнейшая подборка цветов (фиолетовое небо, гм, это серьезно). The Second-Longest Yard — римейк «Кутришного» Q3DM17. Jump City — разборки крутых парней в городском квартале. Остальные пять (подробное описание каждой смотрите на компакте, скрины каждого уровня прилагаются) тоже хороши, но менее памятны. Но смотреть все и всем.

2. Что вы там бормочете? Игра вышла короткой? Есть такое. Два часа мощного геймплея — это всегда ТОЛЬКО два часа мощного геймплея. Хочется большего, а фанаты все никак не разродятся модификациями. Зато уровни для «кооператива» уже обозначились. Ловите. Canyon Run. Мощнейшая разработка. Для самых непонятливых и «несерьезных» поясняем. Любая «кооператив»-карта отличается от DM-карты тем, что в ней разработан классический одно-пользовательский геймплей, только заточенный под прохождение двумя-тремя игроками. Сечете фишку? В опциях «количество соратников» ставите элегантный нолик и — вперед, на освоение сингл-уровня. А осваивать есть что. Бенджамин Джансон (Benjamin Johnson — Trisk) постарался на славу. Левел получился ничуть не хуже, чем у кротимавцев. Такой не грех и в игру встроить. Все, до чего не додумались разработчики, додумался Бен. Скоростной спуск по спиральной трассе, фантастические арены с тысячами монстров, узкие ущелья... Убойный отдел на выезде. Да, и с монстрами Джонсон пару фишек провернул. Взял да и увеличил размер некоторых рептилоидов.. Получилось не просто круто, а очень круто. Всем восхищаться полчаса. Стоит ли говорить, что в «кооперативе» играть еще веселее...

3. Мастер на все руки, скрывающийся за ником iNVisO[QM], воспользовался встроенным в игру редактором моделей и «задизайнил» мощную модель Дюка Нюкема. Теперь все, кто видит в старине Сэме пародию на «Ядерного Ди», смогут нивелировать свое негодование по этому поводу, заместив оригинального героя незабвенным любителем пинать чужие задницы. Действительно, «time to kick ass» уже пришло.

4. В довесок предлагаем вам одну очень симпатичную «обоину» по мотивам игры. Кодовое название «Биомехагоидразумеетсямайарвярости». Предельно проста, предельно ярка и, главное, стильна. Предельно стильна.

#19. SimCity 3000

1. Очень удобный редактор зданий, выполненный на движке игры.

2. Коллекция из лучших зданий, созданных фанатами, коих в мире насчитывается великое множество.

3. Дополнительные города, как реально существующие, так и чисто абстрактные.

#20. StarCraft

Предлагаем вашему вниманию обширную подборку из официальных мультиплеерных карт, а также несколько очень интересных пользовательских однопользовательских (прости) миссий.

#21. The Sims

1. Огромнейшая подборка дополнительных предметов, мебели и прочих скромных (и не очень) радостей простого симо. Обратите особое внимание на коллекцию унитазов — от классического «очка» до сверхтехнологичных девайсов космического вида. Такая техника должна быть в каждом доме!

2. Скины для симов. На любой вкус и цвет.

#22. Traffic Giant

1. Подборка из четырех **официальных** сценариев — **Lakefield**, **Lucky Island**, **Ponwood** и **Twinkerton**. Проезд не забывоем оплачивать.

2. **Две «обоины»** для Windows по мотивам этого эконамического симулятора.

#23. Tribes II

1. Модификоция **LEGO System** — заменяет модели игрокав на пластмассовых человечков из конструкторо **LEGO**.

2. Новая версия **GUI** — основного интерфейса игры. Не блещет красотой, на значительна удобнее стандартного.

#24. Unreal Tournament

Chaos UltraMarine

На прошлом диске я выложил новую модель для UT — **UltraMarine** из Вселенной **Worhommer 40K**. Теперь предлогою вом новый скин для этой модели — воина сил Хаоса.

Darth Vader

Его все-таки сделали! Я надеялся, я верил, я ждал. Как глосит восточная мудрость, все приходит к тому, кто умеет ждоть. Вот и ко мне, о значит, и к вам пришло немного счастья в виде модели **Дарта Вейдера**. Вейдер получился прямо кок живой, даже световой меч у него есть. Как и положено по фильмам, красного цвета. Со своим мечом Темный Джедай никогда не расстается, даже когдо хватает Redeemer. У модели можно менять раскраску. А вот голос — нет, но это не строшно: все необходимые фрозы, почерпнутые, естественно, из фильмов, придоются «в комплекте». **Feel the power of the Dark Side!**

Neon Genesis Evangelion

Как я уже давненько обнаружил, среди «нереальных» модельеров довольно много фанатов аниме. Вот и скины, которые я вам предлогою, таже сделоны **анимешниками**. Теперь можно превратить **Warboss**'о в один из мехов из очень известного ониме-сериоло **Neon Genesis Evangelion**. В дополнение к скинам придаются несколько карт, сделонных специально для создания соответствующей игровой атмосферы.

Next Generation Weapons

Очень любопытный мод, прямо-таки подорок для всех любителей экзотического аружия. Внешний облик у «нереальных ствалов» остается прежним, на теперь нажатием кнопки «Alternative Fire mode» можно переключиться на совершенно новые, ранее невиданные режимы уничтожения соперников. Например, у парочки Enforcer'ов можно таким образом включить «подогрев пуль». Враг, в которого вы попадете такими пулями, начинает гореть, потихоньку умирая (потушить пломя можно, только подобрав аптечку). И это только Enforcers, про остальные виды оружия я умолчу, чтобы не портить вам удовольствия...

#25. Worms II/ Armageddon/ World Party

1. Очень удобный редоктор уровней, полностью совместимый со всеми версиями игры. Не упустите момента снобдить своих кольчатых любимцев новыми картами.

2. Большоя кучо дополнительных уровней но любой вкус. Как и редактор, преспокайно рабатает со всеми версиями игры.

Работы наших читателей

1. **Morphtris** (**Khoro Povel aka Morph**). Простенький вориант **тетриса**. Никоких наворотов. Профессионолы укладывания кубиков в виртуальный «стакан» пройдут и не заметят. А вот в качестве развлечения в пять-десять минут досуга — лучше и придумать нельзя.

2. **Карта для Heroes of M&M III: «Месть подземелья» by Лорд**. Подробное описоние смотрите но диске. Карто — достойная, так что рекомендуем к ознакомлению всем фанотам «Героев».

3. **Карта для StarCraft — Drone Ultra Madness** (**от Андрея Ковалева**). На наш взгляд, совсем неплохая SC карта.

4. **Druglord's Mansion (Особняк норкобороно) by Дмитрий Раммель aka Rommel**. Корто для **Jagged Alliance: Unfinished Business** (**«Агония Власти: Цено Свободы», или просто: "Агония свободы"...**). Карто представляет собой детализированный особняк главаря наркомафии, расположенный в джунглях.

Дополнение к "Игровой Зоне" №01

Подборка игровых обоев

И вновь мы спешим порадовать вос подборкой качественных обоин по вошим любимым игром. Заметили, кстати, что в ***"Мозговом Штурме"*** проононсировон конкурс, поименовонный ***"Штурмующий стену папер"***? Не упустите возможности, нереализованные стенные паперы ждут штурмующего касания вошей творческой длани. А дабы вас не мучил вапрос, где нарыть вдахнавение, посмотрите та, чта мы, предварительна посмотрев, выложили на компакт. В этот роз компоктоположением были номинировоны: **Black & White** и **Desperados** (800x600 и 1024x768), **Outcast**, **Planescape Torment** и **Rollcage** (1024x768). Особенное внимание — обоинам по Desperados и по Rollcage!

Дополнение к "Игровой Зоне" №02

Уровни для DOOM 1&2

Огромноя подборко уровней для первого и второго **DOOM**! Классика есть клоссико: тут вы нойдете кок атличные одноигроковые уровни, ток и розличные корты для товарищеского рубилова на бензопилох (ака deathmatch). Количество их описонию не поддается, тем паче, что доже мы не знаем, сколько именно корт вайдет но компокт (ибо весят они порядка 50 мегабойт, а мы поко еще не перешли но DVD). Описание к одноуровневым картам коротко и ясно прописал товарищ ***Николай Коровин***. Тот самый, что поспособствовал в откапывонии и доставании из секретных id'шных подвалов "Думо" забавного монстро по имени Собленог. Но обойтись можно и без его комментариев — к каждой карте прилогается текстовичок с кратким описонием уровня.

Дополнение к "Игровой Зоне" №03

PodBot 2.0 для Counter-Strike

Новая версия самого лучшего (по мнению большинства контр- и проста террористов) бота для CS. В новой версии много улучшений.

Переделоны скрипты поиско; боты могут подбирать оружие с земли (конфигурируется в **podbot.cfg**); добовились сообщения от ботов — команде, оптимизировался код выбора вейпойнтов; вейпойнты больше рассчитоны на тимплей и карту; боты используют дымовые гроноты, боты теперь двигаются по-всякому, включоя стрейф с обходом препятствий; улучшился стрейф/прыжок во время боя; улучшился движок опознования враго; добовились три характеристики с различными уравнями строхо и огрессии, скилл выше 80 подразумевает прострел стен при условии, что бот видел врага за ней (не чит!); боты обмениваются информацией об увиденных врогох; боты собирают информацию о нычках; боты могут испальзовать различные кнопки всех типов (кроме комер); боты магут отстреливоть тимкиллеров, добавлены консольные комонды; улучшено поведение ослепленного флэшкой бото; боты лучше лозают по лестницам; баты стреляют в умирающего врага, если не видят другого враго; боты умеют меняться информацией па bomb place'ам (оналог комонды Sector clear); боты обращоют внимоние на тиканье бомбы; внесены исправления в редактор вейпойнтов; поведение ботов будет зависеть от количества тиммейтов и оружия в данный момент.

Составитель "Демоблока" — Святослав Торик (torick@igromania.ru)

ДЕМОБЛОК



Демо-версии

Уникальный случай: почти все игры, описанные в *"Демо-вердикте"*, обрели свое виртуальное воплощение на нашем компакте в виде, собственно, демо-версий (кроме Startopia, которая сейчас со дня на день появится в продаже, а значит — в демке уже не особо нуждается). Так что, почитав описания игр, вы сможете вставить диск в привод и Бук-вально в три клика воочию убедиться, что я был прав в тех оценках, которые дал играм на страницах "Вердикта". На диске вы найдете следующие демки: Speedboat Attack, The Mystery of The Druids, Leadfoot, Rails Across America и Gilbert Goodmate (на момент написания этих строк передо мной уже лежит полная версия данного квеста, который, правда, в России выйдет только в августе).

Учитывая, что место на диске имеет нехорошее свойство полиморфироваться в ничто или, наоборот, во что-нибудь, то это означает, что вы сможете найти на компакте не только эти демо-версии, но и, возможно, некие другие... Как обычно, зависит это от того, сколько места у нас останется после того, как мы окончательно сведем воедино все наполнение компакта.

Помимо демо-версий, вашему вниманию предлагается уникальная в игровом мире вещь: бесплатная киношка по мотивам Counter-Strike под названием "Phoenix Rising". По сюжету, террористы захватили некое здание и удерживают там заложников. Контр-террористы пытаются всех терроров замочить, заложников вывести, из AWP денег скопить — все как обычно. В мини-фильме есть несколько забавных моментов. Например, главный террорист говорит исключительно по-русски (его слова дублируются по-английски текстом на экране), заложники застревают в дверях, а побеждает в итоге террор по фамилии Комперов. Смотреть обязательно, независимо от ваших пристрастий (или отсутствия таковых) к Counter-Strike!

Патчи

Kohan: Immortal Sovereigns

Патч за номером 1.0.9 добавляет возможность паролирования серверов в мультиплеере, дает поиграть в режиме Team Deathmatch. Также латает некоторые дырки, оздоровляет баланс юнитов.

MechWarrior 4: Vengeance

Патчик версии 1.5 весом в 7.8 мегабайт всего-навсего стабилизирует игру в режиме мультиплеер, избавляя от повышенных лагов и пропавших пакетов.

РЕЙТИНГ 3/5

Myst 3: Exile

Не успел выйти очередной сиквел известнейшего квеста, как появился патч к нему. Версия 1.1 дает следующее: если у вас CD-ROM привод навешен на букву "I" или дальше по английскому алфавиту, то игра могла его и не распознавать. Теперь будет. Ура. Если игра раньше вылетала при попытке досрочно завершить Credits с помощью клавиши "Пробел", то теперь не будет. Ура. Ну и по мелочам: мышку можно "инвертнуть" (Ctrl+I), субтитров стало побольше, графические глюки кое-какие поубивали.

РЕЙТИНГ 3/5

No One Lives Forever

Патч под названием Update 3 (сколько можно!) излечивает нижеследующие бедствия.

В мультиплеере, если навесить свой измененный weapon.txt, игроки не могли подсоединиться к кому-либо серверу. Теперь могут.

В мультиплеере, если игрок ходил вприсядку по местности, то его могло случайно телепортировать на другую точку местности. Теперь не может.

В мультиплеере, если игрок садился в средство передвижения, используя zipcord, мог летать где угодно. Теперь не может.

Игрок мог войти в зону действия спящего газа и вследствие этого летать по небу. Теперь не может. Только во сне.

В мультиплеерном меню раньше показывали только три доступных опции "соединения". Теперь больше.

Убрали Stun/Sleep Recoils

Исправлены "летающие" бонусы в сохраненках.

РЕЙТИНГ 3/5

Sacrifice

Patch 3 — так называется заплатка, вводящая в игру множество интересных вещей. Например, режим Observer, что дает возможность просто осматривать карту, не играя на ней, возможность редактирования книги заклинаний и самого колдуна; новый экран подсчетов; рейтинговая мультиплеерная система и многое другое. Патч ТРЕБУЕТ DirectX 8.

РЕЙТИНГ 5/5

StarCraft

Бета-обновление 1.08b. Пофиксили известный баг, когда игра просто зависала или вылетала при попытке превратить поврежденную creep colony в sunken colony. А также исправили некоторые глюки по мелочам.

РЕЙТИНГ 4/5

StarCraft: Brood Wars

Бета-обновление 1.08b. Пофиксили известный баг, когда игра просто зависала или вылетала при попытке превратить поврежденную creep colony в sunken colony. Добавили поддержку режима Top vs Bottom. Добавили Game Recording — теперь вы можете записывать любую дефматчевую игру (тимплей не поддерживается). Улучшили поддержку Battle.net. Улучшили поддержку прокси, а также исправили те баги, которые были исправлены в Starcraft 1.08.

РЕЙТИНГ 5/5

Tropico

Версия 1.02 добавляет программируемые "горячие клавиши", позволяющие быстро перескочить в ту или иную точку на карте. Аэропорты строятся на 35% быстрее (другие большие здания строятся на 10% быстрее). Проблемы с рыбацкими лодками испарились и — sic! — включили *редактор карт*!

РЕЙТИНГ 5/5

WarCraft 2 Battle.net Edition

Патч 2.02 делает ужасающие по своей мощи штуки: во-первых, Eye of Kilrog можно заставить патрулировать (!), во-вторых, общественность избавлена от взлома игры, при котором юниты можно было апгрейдить до поистине небесных высот. Ну и далее по мелочам: исправления на Battle.net, саперы стабильно взрываются, если кликать на стену, Death Coil можно костовать на бывшего союзника. А также пофиксили забавный баг: если компьютер оставить на 24 дня или больше со включенным WarCraft 2 BNE, то главное меню не реагировало на клики! Мда... это кто же догадался оставить на три с половиной недели включенный компьютер?..

РЕЙТИНГ 4/5

Рейтинги патчей

Единица — бессмысленный патч, который совершенно не нужен (такие у нас вы увидите редко); **двойка** — патч имеет узкую направленность либо крайне малополезен; **тройка** — ряд исправлений средней степени критичности, ставить по желанию; **четверка** — важнейшие доработки, совершенно необходимо вашу игру с ним познакомить; **пятерка** — помимо исправлений патч добавляет нечто полезное (например, новую кампанию). Учитывается также соотношение объема патча и его полезности. Плюс заметьте, что по отношению к качеству игры самые хорошие патчи — с рейтингом единица (когда править почти нечего — это хорошо) и пятерка (бесплатные бонусы — это всегда классно!).

Трейнеры

Общее для всех трейнеров: запустите игру, выйдите на какой-нибудь уровень, после чего нажмите Alt+Tab, запустите трейнер и действуйте по обстоятельствам.

Evil Dead: Hail To The King

Этот трейнер дает бесконечную энергию, 9 999 патронов для пистолета, а также абсолютно бесконечное количество горючего для нашей любимой бензопилы.

Golf Tycoon

Нажав F1 в игре, вы получите 12.000.000 баксов, клавиша F2 принесет вам 10.000 гостей

Kayak Extreme
Всего-навсего сбрасывает пенальти до нуля.
Myst 3
Редактор сейвилок. Дает все предметы на ту сейвилку, на которую вы укажете. Запускать игру не требуется.
Outlive
9.999.999 кредитов — неплохая цена для 333-килобайтного файлика!
Primal Prey
Позволяет начать игру с максимальным количеством кредитов, причем эти кредиты никогда не будут падать, а для всего оружия можно заполучить бесконечные магазины.
The Sims: House Party
Данный трейнер дает всего-навсего бесконечные деньги..
Tropico
Три опции. 5 миллионов долларов в казне, та же сумма — но на банковском счете в Швейцарии, а также включение/выключение быстрого строительства.

ПО ЖУРНАЛУ

Deathmatch

Quake III: Arena
Моды:
Arena World — забавный командный мод: телепорт в центре арены выбрасывает игроков на расположенные по периферии точки респавна. Таким образом можно легко уйти хоть от целой обоймы ракет!

Bouncy Quake 3 — оружие на врагов не действует! Получаем фраги, скидывая противника с высоты. Из вариантов игры наиболее интересен "царь горы", главное задачей в котором является удержание на некой высоте, откуда желающие поднобрать фрагов все время пытаются вас сбить.

Unreal Tournament
Моды:
XMaps — функциональнейший мод, позволяющий легко и стремительно переключаться между разными картами и режимами игры. Рекомендуется всем активно играющим в UT-моды.

Jumper — мод оправдывает свое название. Настраиваем высоту прыжка — и вперед, но покорение башен и верхних этажей без лифтов.

PC Gamer Olympics — Олимпийские Игры на платформе UT! Кроме шуток — росстрел мишеней из снайперки и полет на "Редимере" по узким коридором. Таблица рекордов прилагается.

The Predator Relic — игрок, подобравший артефакт, превращается в Хищника: невидимость и космическая скорость перемещения; чем дольше владеем "реликом", тем мощнее становимся!

Клубные новости
1. Самым главным событием за истекший месяц стал прошедший в Голландии турнир Halland Euro CPL. Победителем на нем стал наш соотечественник из Екатеринбурга — b100.Death. Да и вообще — из шести первых мест четыре осталось за русскими. Отлично сыграли!

Лучшие игры турнира смотрите на нашем компакте в виде демок. Интересно увидеть, как b100.Death *заделывает* Lakerman'а и Fatality?

Новостной меридиан
Лучшие скриншоты E3
Подборка отличных, полноформатных и, главное, ранее нигде не публиковавшихся скриншотов из будущих бесспорных хитов и просто хороших игр с прошедшей в конце мая в Лос-Анджелесе Electronic Entertainment Expo. Надеюсь, текстовое "дополнение" к этому шикарному визуальному ряду вы уже прочитали? Если нет — тогда бегом в "Новостной Меридиан". Для тех, кто уже сбегал и успел вернуться, сообщаем, что в комплект к скринам мы поставляем.. ***подборку фотографий с женскими прелестями E3***! Речь идет о девушках-моделях, рекламировавших те или иные игры, будучи одетыми в соответствующие костюмы... Иногда — очень интересные костюмы.

Rulezz&Suxx
Наша скрин-галерея картинок из собранных в разделе игр идет, как обычно, на компакт. Можете полюбоваться, так сказать, вплотную, не имея преграды в виде типографской краски.

Антихакер
Несколько весьма эффективных программ, способных восстановить случайно «потертые» данные даже с отформатированного винчестера. EasyRecovery Professional, EraseUndo и Recover4all, Revival.

Интернет
Статья «Человечество на линии Mankind»
Mankind 1.7 — глобальная онлайновая стратегия в стиле Master of Orion.
Статья « Не Аськой единой... Программы для обмена сообщениями в онлайне»
Ряд «аськоподобных» программ, из которых по крайней мере одна способна потеснить с трона сому «тетю Асю»: AOL Instant Messenger, MSN Messenger Service (русская версия), Odiga Messenger (русская версия плюс несколько **«шкурок»** к нему, **редактор** этих самых «шкурок» и кучка полезных **плагинов**), Yahoo! Messenger.

МатрицаПлюс
Статья "Террор каунтеру — не товарищ! Worldcraft FAQ 2: Counter-Strike"
Статья «Творцы новых плацдармов: Counter-Strike маппинг» в формате Word 97.

Территория разлома
Статья «Весь компьютер — в числах. Обзор тестовых программ»
3DMark 2000, 3DMark 2001, CD-Rom Drive Analyzer и SiSoft Sandra (the System ANalyser, Diagnostic and Reporting Assistant). Мощнейшие тестовые программы для вашего «железного коня».
Статья «Easter Eggs: Выпуск 2»
SkinView — программа предназначена для просмотра скинов и движений Джулии из F.A.K.K.2

Serious Sam Demo — запись с демонстрацией «секретов» стороны Сэма. Записано сотрудником редакции, что называется, специально для журнала.

Сэйв с easter egg для realMyst 3D.

Pakexplorer — программа предназначена для извлечения ресурсов игры Half-Life из файла типа *.pak.

MDLV2 — программа для просмотра всяческих трехмерных моделек из Half-Life.

Half-Life Easter Egg Models — около десяти неиспользованных в игре Half-Life моделек монстров.

Демонстрация «бормотания» босса из Opposing Force. В прямой и обратной записи.

Dark Yadas Black and White L3D Visualizer — программа предназначена для просмотра трехмерных моделей из игры Black & White.

Самопал
Несколько **примеров** того, каково должна быть настоящая музыка в играх. Плюс несколько **DLL'ек** для совершенствования «понятливости» вашего компьютера к разного рода сэмплам. Рекомендуется всем, у кого «ящичек» не понимает такие форматы, как mp3, wav, xm, it, s3m, mod, CD Audio, стриминг, DirectSound, EAX, A3D...

КОДекс
Трейнеры к таким играм, как **Desperados: Wanted Dead Or Alive, Oil Tycoon, Tropico.** Плюс **сейвы** к игре **E-Racer**, в которых раскрыты все секретные трассы и машины. Все трейнеры созданы специально для вас **Романом aka Docent.**

Вне компьютера

Advanced Dungeons and Dragons

В Forgotten Realms есть весьма оригинальное место — Kara-Tur (the Eastern Realms). Эта места навеяна земными восточными традициями, культурой, народами, единоборствами. Естественна, что все дисциплины и характеристики "восточных" героев описываются соответствующими способами. "Мания" предлагает вам побродить по этому кусочку вселенной в модуле Mad Mankey vs The Dragon Claw.

Оригинальный сюжет, связанный с разборками между кланами, и неповторимый восточный колорит наверняка заставят вас провести над этим PDF-файлам не один час.

Magic: The Gathering

Ничего особенного. Карты по турнирным задачкам, повтор спойлера Apacalypse и прочее в том же духе. Отдельного раздела на CD пока не получается, это впереди. Не будем больше загадывать, когда появится — тогда и поговорим.

"Внекомпьютерные новости"

Полные правила для Twilight Imperium: Armada, предварительная информация по Rune RPG и колоды-финалисты недавно состоявшегося Национального Чемпионата России по MTG.

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ



Скринтурс №07 на CD

Пятый выпуск "Скринтурса" находится на компакте. Нужна ли что-либо добавлять к сказанному? Ничего не нужно добавлять к сказанному. А если кто-то хочет, чтобы ему что-то добавили к сказанному, то он может загрузить компакт, отыскать "Скринтурс" и там прочесть все, что он бы хотел увидеть добавленным к сказанному. :)

ИнфоБлок

Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator в немирных целях и инструкция по установке модов и демок для "Deathmatch".

В тех же областях печатаются все статейные материалы (например, по "Пяти турнирным задачкам"). И жизненно важную для вас информацию о тех, кто работал над компакт-диском, вы сможете прочесть, не побоюсь этого слова, в разделе "ИнфоБлок"!

Софтверный набор

Как обычно, мы представляем Magic Trainer Creator и Magic Suitcase, а также нижеследующие программы.

3D Dragon Castle — небольшая аркадная игрушка, возвращающаяся вас во времена царствования замечательных бесплатных поделок вроде Jill in the Jungle, Duke Nukem (2D) и Abuse. Единственное отличие — в оригинальности задумки.

Guitar Chords Crash Course — программа для тех, кто увлекается игрой на гитаре. Позволяет смотреть табулятуры, аккорды и многое другое, что касается гитар.

Mihov Gallery Creator — пятибалльная программа! Позволяет взять картинки в определенной директории и разместить их в качестве галереи на html-странице.

Mihov Index Maker — тоже удобная утилита. Она составляет список файлов в директории и ставит ссылки на них html-файле.

Mihov Picture Downloader — программка для скачивания файлов в форматах jpg, gif, htm, html, ссылки на которые присутствуют на заданной странице.

Necromancer's Dos Navigator — вариация известной оболочки Dos Navigator. Отличается по мелочам, но некоторым эти мелочи могут даже пригодиться.

Strike — забавный прикол. Компьютер тоже устает и становится капризным и вредным. Только верная мышка продолжает бегать по экрану, но без толку: на все ее нажатия компьютер просит оставить его в покое и дать отдохнуть.

Super Metla 2001 — быстрое и надежное удаление временных файлов, очистка временной папки. Работает нормально, интерфейс забавный, звуки прикольные.

TXT to HTML — программа преобразования текстового файла в html-файл. Берется исходник в формате txt и выдается файл с расширением html с расставленными тэгами. Удобная вещь.

Плюс, как обычно, очередная пачка обновлений для DLH по компьютерным играм.

ДРАФТ

В директории /DOCS на компакте в формате .RTF лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вдруг оболочка у вас не запускается или чрезмерно глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакте находится.

Для вашего удобства все разделы на компакте организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики "CD-Мании". Если вдруг у вас что-нибудь не заладилось — разобраться в директориях не составит труда.

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска: Геймер.

Редакторы "Игровой зоны": Алексей Кравчун и Геймер; составитель рубрики: or@NGE. Составитель "Демоблока" и "Софтверного набора": Святослав Торик.

Программирование компакт-диска: Денис Валеев aka Дионис. Дизайн оболочки компакт-диска: Илья 'J.B.' Галиев.

В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "Игромания". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой. ■

Age of Mythology

Жанр: RTS ✤ **Издатель:** Microsoft
www.microsoft.com ✤ **Разработчик:**
Ensemble Studios ✤ *www.ensemblestudios.com*
Похожесть: Age of Empires, Cossacks
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Очевидно, будет
Дата выхода: Не объявлена

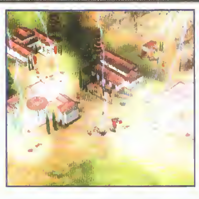
Третьего мая сего года еще один талантливый разрабатчик, Ensemble Studios, канул в бездонную утробу вездесущей Microsoft. Но, несмотря на сей факт, отважные сотрудники компании продолжают работу по своему новому проекту Age of Mythology (ранее известного под названием RTS III).

Продолжение серии Age of Empires больше не прячется от журналистов за парой смелых скриншотов — вышел официальный пресс-релиз.

Действие игры на сей раз происходит в глубокой древности, еще до возвышения Рима. На мировой арене столкнулись: античная цивилизация греков, величественный Египет и народы европейского севера (не путать с Крайним). Древние боги и мифические существа еще не изгнаны с локальных олимпов одоспешенным христианством и миролюбивыми пророками Корана. Напротив — Зевс и Ра пользуются большой популярностью среди верующих и принимают судьбоносное участие в их жизни. Не только пехотой, конницей и осадными изобретениями сильны армии противников — молитвами можно упросить дорогое божество низвергнуть парочку молний и урагонов на головы неверных, а всевозможные циклопы и шакалоподобные прихвостни Анубиса вообще толпами снуют по земле с наглостью простых смертных.



В графическом плане AoM, обогнав предшественника на три круга, переселяется в чистейшее 3D. Сконцентрировавшись на мелочах и визуальных эффектах, создатели представят нашему взору не только детально анимированных юнитов и персонажей, но и природу, где день сменяет ночь и наоборот; где встречаются в изобилии торнадо, землетрясения и извержения вулконов. Особенно



в Ensemble гордятся водой: широкие пенные волны, круги и водовороты, брызги...

От старой доброй AoE в игре останется только принципы классической RTS и основы экономических и военных систем. AI, спецэффекты и все прочее стремительно эволюционирует.

Игра было предстовлена на недавно прошедшей E3 и вызвала бурные отклики у посетивших выстовку журналистов. Мы же обязуемся, поднабрав мотериала, в следующем номере доть развернутое превью.

Bacteria

Жанр: 3D Action/аркада ✤ **Издатель:**
Не объявлен ✤ **Разработчик:** Fin Arts
www.bacteria-game.com ✤ **Похожесть:**
Decent, Asteroids ✤ **Системные требования:**
Не объявлены ✤ **Мультиплеер:** Нет
Дата выхода: Июнь-июль 2001 года

По сюжету мы играем за храброго врача, въезжающего на уменьшенной до размеров бусинки субмарине (врач тоже небольшой) в тело безнадежно больных с целью борьбы со всяческими злавредными микроорганизмами. Одно больное тело — уровень. В конце миссии придется сразиться с каким-то особо злобным вирусом будущего, перед которым бледнеют и СПИД, и полиомиелит, и даже мальтийская чесотка. В процессе роспровы мы можем ненароком убить человека, что грозит неминуемым штрафом и потерей очков.

Визуально игра будет походить на какой-нибудь динамичный космический симулятор с шизоидным уклоном, хотя самим авторам больше нравится сравнивать свое детище



с древним аркадным шедевром Asteroids. *"Крутиться, планировать, уходить в крутое пике, резко разворачиваться и отстреливать гадов — но слух это напоминает Descent, но поверьте — это вовсе не он!"* — говорил в одном из интервью Ларс Эсепетр, глава Fin Arts. В процессе борьбы за оздоровление нос ожидает экскурсия по кровяным сосудам, маневры в районе мозжечка и долговременная осада солнечного сплетения. Плюс очень много аркады, непрерывное движение и сотни, полчища, легионы вредоносных бактерий, которых нужно отстреливать из специального пулемета. Уж не об этом ли всем мы мечтали на уроках биологии?



Движок в Bacteria используется свой, оригинальный. Судя по скриншотом, он уже сейчас более чем на уровне. Особенная гордость программистов — это, конечно же, кровь, в которой плавает микро-субмарина. Утверждается, что это единственная в мире игра, *"где на каждый кубический дециметр приходится литр кровищи"*, и что ничего подобного индустрия еще не видела. Охотно верим.

Broken Sword 3: The Sleeping Dragon

Жанр. Квест ✤ **Издатель:** Не объявлен
Разработчик: Revolution Software
www.revolution.co.uk ✤ **Похожесть:** Broken Sword 1-2, The Road to El Dorado
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Нет ✤ **Дата выхода:** Не объявлена

Со времен нашей последней новости о Broken Sword 3 про игру не стало известна ни грамма больше. С завидным постоянством в Сети продолжают циркулировать слухи об исключительной PS2- и X-Box-ориентации проекта, о введении в игру "третьего главного героя" и даже о полном сворачивании разработки и переориентации Revolution на многопользовательские онлайновые шутеры... Короче, дело — мрак, сами понимаете.

Сюжет очередного путешествия Джорджа Стоббарта и его подруги Николь закручивается вокруг *"древнего бога, дракона, который спит уже тысячу лет"*, а проснувшись, по преданию, уничтожит весь мир. Дракон вот-вот должен перестать дрыхнуть, но ни

Джорж, ни Николь не знают — где, как, да и зачем его искать. Тайна, как всегда, открывается неожиданно...

В Broken Sword 3 разработчики окончательно отказались от использования плоского движка, рисованных героев и интерьеров и сконцентрировались на своих предыдущих графических наработках для In Cold Blood ("Не зная страха"). Вместе со сменой движка безвозвратно уходит и тот неповторимый "мультяшный" стиль, за который мы так любили первые два "Меча". ICB был подчеркнуто серьезным, мрачным триллером, а такой имидж уж никак не вяжется с классической "легкостью", "несерьезностью" серии Broken Sword. Однако разработчики в различных интервью официально заявляют, что "легкий и трехмерный" движок совсем не обязательно должен быть похож на творившийся в том же Escape From Monkey Island разноцветный балаган. В качестве примера приводится El Dorado — *"именно так и должен выглядеть классический мультфильм, перенесенный в 3D"*. Впрочем, как это все будет смотреться на практике — решительно непонятно, ибо, кроме трех страшненьких картинок (согласитесь), якобы изображающих наших старых знакомых, ни одного игрового скриншота до сих пор не опубликовано.

Об изменениях в геймплее известно ничтожно мало. Джорджу и Николь по-прежнему застовят решать "классические головоломки", рыться в безразмерном инвентаре, вести "нелинейные диалоги" и наживать себе новых врагов — все как в старые добрые времена. Мышиный курсор умрет навсегда, линейный сюжет выброшен на свалку истории, а общее действо растянется по всему миру от Старого до Нового света, от жарких тропиков до заснеженной тундры. В итоге Broken Sword 3 обещает быть самым большим, основательным, интересным и... последним приключением знаменитого сериала. Увы.

Leadfoot

Жанр: Автосимулятор ✚ **Издатель:** Take 2 Interactive ✚ ***www.take2.com*** ✚ **Разработчик:** Ratbag Games ***www.ratbaggames.com***
Похожесть: Dirt Track Racing, Powerslide, Monster Truck Madness
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Май 2001 года

Австралийцы из **Ratbag** продолжают радовать мир симуляторами неклассических гонок. Их предыдущие игры — **Dirt Track Racing** и **Powerslide** — были любопытными, оригинальными, но, увы, довольно посредственными с точки зрения графики и реализма творениями. Новый проект, экстремальные гонки



Leadfoot, собирается, насколько возможно, исправить печальную традицию. Так, старый движок был основательно переработан, количество моделей автомобилей выросло в разы, ну а внутриигровая физика наконец-то стала подчиняться законам Ньютона, а не господина Генератора Случайных Чисел.

Сами соревнования скорее напоминают небезызвестные "гонки на выживание", чем нормальные спортивные состязания. Судите сами: трасса проходится в среднем за период от 45 секунд до минуты и представляет собой страшное нагромождение насыпей, разбросанного металлолома, разлитого машинного масла и прочих урбанистических красот. Автомобили участников — любых типов, от пятитонных "бигфутов" до юрких "багги" (разработчики заготовили великое множество разнообразных моделей), а помимо стандартных гоночных соревнований нам обещают еще несколько весьма специфичных околоспортивных развлечений.

Так, в режиме "карьеры" помимо собственно участия в гонках нам предстоит привлекать спонсоров (!) к своей скромной персоне, демонстрируя недюжинное умение уп-



равляться с рулем во время тренировочных заездов. Чем большее вы произведете впечатление, тем больше получите денег и тем более качественными запчастями сможете оснастить машину. А послужат ли такие экономико-спортивные отношения Leadfoot на пользу — мы увидим буквально на днях.

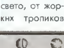
Paris-Dakar Rally

Жанр: Автосимулятор ✚ **Издатель/разработчик:** Acclaim ***www.acclaim.com***
Похожесть: Rally: Paris-Dakar, Rally Championship 2000 ✚ **Системные требования:** Не объявлены ✚ **Мультиплеер:** Не объявлен
Дата выхода: 30 июня 2001 года

Где-то в жаркой Африке...

"...Теперь я точно знаю, что я больше всего люблю в жизни. Больше всего я люблю холодильники, да-да, огромные железнодорожные рефрижераторы, доверху набитые запотевшими кубиками льда", — безнадежно процедил Ютто Кляйншмидт, выгребая из картера очередную горсть сыпучего песка. "Кажется, мы где-то к востоку от Нуокшото... Эй, ты меня слышишь?!" Штурман делал вид, что не слышит — после пятого солнечного удара его общительность будто испарилась. Обливаясь потом, он яростно менял новую фару и бормотал что-то о тюремных макаронах. Они уже прошли большую часть маршрута, оставив позади Западную Европу, Марокко и всех оппонентов. И вот, когда до Дакара и заслуженной победы оставался последний,





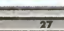












двадцатый этап гонки, западная Сахара подкинула немецкому экипажу эту коварную дюну. Двадцать третье ежегодное ралли Париж—Дакар подходило к завершению, но определить победителя казалось невозможным.

Катайтесь джипами Acclaim

Фирма Acclaim предлагает вам отправиться в увлекательное путешествие по северной Африке. Маршрут следования проходит в зоне песчаных и каменистых пустынь, тропических саванн и редколесий, а также в джунглях и прибрежных районах, по горным и соляным плато. Весь путь состоит из 12 этапов по 25 км каждый. На время поездки фирма предоставляет участникам следующие типы транспорта: "багги", джипы 4x4, двух- и четырехколесные мотоциклы. Наличие водительских прав и навыков экстремального вождения обязательно. Опыт выживания также может пригодиться, т.к. во время пути вам придется заботиться о запасах воды и пищи.



Ни один из этапов маршрута не линеен — каждый из них можно пройти разными путями, для чего вам понадобится умение обращаться с G.P.S компасом и знание основ навигации. Штурманы предоставляются только водителям джипов.

Приложение 1: советы безопасности

Фирма Acclaim предупреждает, что во время пути вам встретятся многочисленные опасности и препятствия, и берет на себя смелость дать несколько рекомендаций.

Более всего опасайтесь камней, валунов и поваленных деревьев. Старательно избегайте глубоких ям и рытвин — провал колеса на высокой скорости может вывести вашу машину из строя, и вы потеряете драгоценное время. Наезженная колея часто выглядит хорошим указателем направления, но она не менее опасна: запросто можно сесть на брюхо, повредить ось и подвеску. Берегите ветровое стекло от ударов веток: если она разобьется, вы будете беззащитны против дождя и песчаных бурь. Камнепады и осыпи могут обрушится на вас в самых неожиданных местах, а сломанные мосты заставят намочить не только колеса. Используйте индивидуальные особенности вашей техники. Джип 4x4, например, пройдет по любым кочкам и ухабам, а легкий скутер никогда не завязнет в песке и слякоти. Были случаи, когда гонщикам удавалось перелетать с одного края оврага на другой, но многие падали вниз и разбивались. Всегда старайтесь найти более безопасный путь и не рискуйте попусту. Если же повреждений не удалось избежать, вам всегда помогут на станциях технической поддержки между этапами.

♦♦♦

Возможность принимать решения привнесет в гонку элемент неизвестности, первооткрывательства, а неплохое графическое оформление и спецэффекты добавят динамики и интересности.

Экипаж Ютты Кляйншмидт победил в ралли Париж—Дакар 2001 года. Кто следующий?

Star Trek: Deep Space Nine — Dominion Wars

Жанр: Космическая RTS ✤ **Издатель:** Simon and Shuster Interactive *www.simonandschuster.com* **Разработчик:** Gizmo Games ✤ *www.gizmogames.com* ✤ **Похожесть:** Homeworld, O.R.B. ✤ **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** Июнь 2001 года

Вселенную **Star Trek** продолжает распирать во все стороны, несмотря на отчаянные протесты многочисленной армии "треконенавистников". У Star Trek уже есть свой **Quake**, свой **Tomb Raider**, свой **Ground Control**, совсем недавно вышли свои же **Commandos**, и для полноты счастья не хватало только собственного **Homeworld**. Вы уже схватились за сердце в ожидании следующей фразы? Спокойствие! Все не так плохо, как может показаться.

Итак, **Star Trek "Homeworld"** (он же Dominion Wars), первая трехмерная космическая стратегия в игровой вселенной широкого потребления. В "список обещаний" сего тайтла входят такие потрясающие вещи, как *"сногсшибательная графика"* (люди, видевшие закрытую дему, утверждают, что по качеству моделей, взрывов и прочей пиротехники **O.R.B.** даже близко не валялся) и даже *"продвинутая система командования"* с *"элементами RPG"*. Но это все детали, а самым, безусловно, главным в DW обещает стать его "полное соответствие канонам сериала", что для всех знатоков этих самых "канонов" уже давно не новость.





История DW построена на событиях, предшествующих сюжету **Star Trek: Away Team**, и рассказывает про "ту самую войну" Федерации с группой повстанцев-доминионов. Локальный конфликт, в который потихоньку оказались втянуты все продвинутые звездные расы, перетек в глобальную межгалактическую войну, чему изрядно обрадовались игровые сценаристы. Локальные стычки истребителей, разведывательные операции, полномасштабные космические сражения с использованием крейсеров вроде небезызвестного *Enterprise*... Такой расклад обещает дать необычайный простор нашему тактико-стратегическому воображению.

От своего ближайшего и пока единственного конкурента Dominion Wars отличается практически всем, как бы смешно это ни звучало. Боевая система чуть ли не под ноль скопирована с приснопамятного **Outforce**. То есть все корабли, планеты и сооружения окажутся в DW полностью трехмерными, тогда как сражения будут происходить на плоском поле. Оттуда же перекочевал и принцип "2.5D", когда стратегические маневры вроде "зайти снизу" или "отлететь вверх" откидываются как несостоятельные, а игра ведется на манер какой-нибудь плоской RTS-классики.

Для чего понадобились такие упрощения — большой секрет, а уж выйдет ли из этого что-нибудь хорошее — так вообще страшная тайна. Однако сами разработчики, чьи заявления пестрят словами вроде *"impressive"*, *"experience"* и *"breakthrough"*, полны жизненного оптимизма: *"наша игра при всей*









красоте трехмерного пространства не заставляет напрягать воображение; мы создаем простую, но чрезвычайно эффектную космическую RTS".

World War III: BLACK GOLD

Жанр: RTS ✤ **Издатель:** Не объявлен
Разработчик: Zuxxez *www.zuxxez.de*
Похожесть: The Moon Project, Warzone 2100
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Не объявлен
Дата выхода: Июнь 2001 года

По общей идее **World War III** от немцев из **Zuxxez** очень напоминает **C&C**. Тот же общепланетарный конфликт в недалеком будущем и уход от реалистичных подробностей в пользу игробельности. Новая игра, как мозаика, собирается из заранее подобранных деталей. Электростанции ограничивают размер базы, арсенал содержит ядерное и химическое оружие, а также средства защиты от него. Подразделениям суждено набирать опыт и пополнять запасы амуниции, для чего придется строить соответствующие здания. Также разрешат собирать свои варианты техники из запчастей и пользоваться приемами информационной войны — снимать картинку с "монитора" противника, например. Дерево технологий обещает быть столь ветвистым, что создатели любезно предлагают несколько базовых шаблонов развития. Это же касается командования войсками.





Несмотря на говорящее название новой RTS, доподлинно неизвестно, чем будут питаться харвестеры и бюджеты мировых милитаристов. Зато о трехмерной среде обитания последних авторы поют, заливаясь. Мол, не только горы, реки и леса нарисуют, но дадут бульдозеры, чтобы все это разровнивать, и проходческие щиты, чтобы горы сверлить и рыть повсеместно туннели. Вот и хорошо — рукотворными мостами уже никого не удивишь.

Zeus Expansion: Poseidon

Жанр: Экономическая стратегия
Издатель: Sierra *www.sierra.com*
Разработчик: Impression Games
www.impressiongames.com ✤ **Похожесть:** Zeus, Caesar III, Pharaoh ✤ **Системные требования:** P-166(PII-300), 32(64)MБ
Мультиплеер: Нет ✤ **Дата выхода:** Лето 2001

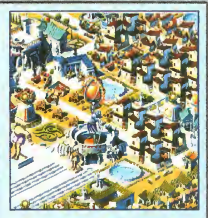
Каждому младенцу известно, что вторым богом в греческой теологической иерархии после громовержца и повелителя небес Зевса был океановт и повелитель, соответственно, воды — Посейдон. И именно ему посвящен адд-он к недавней "божественной" стратегии **Zeus: Master of Olympus**.

Итак, под нашим началом находится некогда богатый и великий, но впавший в анархию и в конце концов затопленный (ну-ка, попробуйте догадаться — кем?) остров Атлантида (по Гомеру — именно остров). Как теперь выясняется, горячие атланты вели непримиримую вражду с цивилизациями-конкурентами, как-то: египтянами, ацтеками, финикийцами... При чем тут ацтеки? Ну, надо же с кем-то биться в течение 25 миссий в четырех компаниях за каждую из враждующих сторон...



Нечего и говорить, что на пути к полной и безоговорочной победе нас будет поджидать множество всякоразных препятствий.

Новые монстры, пришедшие в основном из легенд все тех же египтяно-ацтекских конкурентов: разнообразные сфинксы, гарпии, химеры и еще какое-то чудище с очень неприличным названием. В кузницах и мастерских мы воочию столкнемся с новым витком развития античного ВПК — появятся новые виды оружия, какой-то атлантический металл для особо крепких клинков, заговоренные метательные камни для катапульт и многое, многое другое.



Удивительно, но при столь явной кровожадности разработчики адд-она делают бÓльшую ставку на мирные методы решения конфликта, нежели это было в оригинальной игре. Так, известно, что в Poseidon на порядок улучшится система торговли: из-за моря приедут новые, весьма экзотические промыслы вроде добычи пряностей или редких камней; размеры городов вырастут как минимум вдвое, а количество всевозможных зданий, памятников и храмов, доступных к возведению, окончательно зашкалит за любые разумные пределы.

Уже сейчас известно, что для нормальной работы адд-ону будет нужен диск с оригинальной игрой — се ля ви, такова жизнь.

Zoo Tycoon

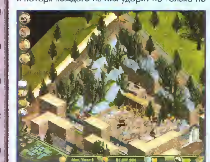
Жанр: Экономическая стратегия
Издатель: Microsoft *www.microsoft.com*
Разработчик: Blue Fang Games
www.bluefang.com ✤ **Похожесть:** Roller Coaster, Theme Park ✤ **Системные требования:** Не объявлены ✤ **Мультиплеер:** Нет
Дата выхода: Осень 2001

Строительно-монтажная фирма **Microsoft** больше не специализируется на планировке парков развлечений и аттракционах. Год назад, сдав в эксплуатацию **Roller Coaster Tycoon**, мастера конвейерной сборки Tycoon'ов обратили внимание на братьев меньших и решили попробовать свои силы в сфере зоопаркостроения. Для этого был нанят субподрядчик **Blue Fang Games** и заказано дюжина учебников *"Зоология"* для шестого класса.

Со времен RT общий концепт строительства практически не изменился: при закладке новой горки или колеса достаточно было определить и подготовить место, закупить и раз-

местить механизмы. Потом провести дорожки и организовать обслуживание и ремонт. Теперь же придется учитывать особенности и повадки каждого вида. Макакам нужны деревья, зебрам — просторный вольер для беготни, и горные козлы вряд ли будут счастливы на льду — придется воротить им маленький Эверест. Чтобы обеспечить уют своим чадам, вы сможете выбрать нужные из 60 видов материалов и построек: от примитивных загонов до современных многоуровневых сооружений. Но возвести новую клеть или павильон — это полдело. Еще понадобятся ветеринарные пункты, кухни, помещения для обслуживающего персонала и прочие вспомогательные строения. Если зверюшка сыта и довольна, она весело скачет и резвится, доставляя удовольствие посетителям, а посетители в свою очередь доставляют удовольствие вам личным финансовым участием. Но когда что-то идет не так и ваш питомец голоден, ему тесно или просто скучно, денег на нем много не заработаешь. Ткнув на обиженного, вы получите полный список его нужд и пожеланий, а также общую характеристику вида, необходимых условий его содержания и т.д.

Пренебрегая всем этим, вы рискуете лишиться зверюшки: она может просто погибнуть из вредности или ее заберут *Green Peace*'овцы. Животные в **Zoo Tycoon** не все золото — новые виды становятся доступными только по мере улучшения и роста вашего парка. Уссурийские тигры и пингвины будут настоящей мечтой на начальных этапах игры, и потеря каждого из них ударит не только по



нервам, но и по кошельку. Всего в игре планируется порядка 40 представителей фауны.

Как видите, забота — главная отличительная черта игры — просматривается во всем; неважно, о животных или о людях идет речь. А клиенты порой бывают куда капризней даже самых экзотических и требовательных тварей. Всегда, когда дело касается рекреации, эти бухгалтера, водители и мойщики окон превращаются в рафинированных аристократов, постоянно недовольных "безвкусным" оформлением, "бездарным" расположением и "высокими" ценами. И поэтому придется прокладывать аккуратные дорожки к павильонам, ставить скамеечки, столбики и фонтанчики, строить мини-закусочные и комнаты отдыха, стараясь, чтобы каждая деталь сочеталась и цветом, и стилем. Мало того — потребуется целая армия гидов и смотрителей, чтобы популярно разъяснять праздной публике, где у этого голова или копыта, и следить, чтобы львов тайком не прикармливали огуречными сэндвичами.

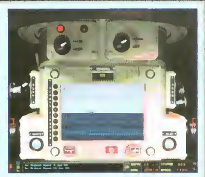
Но самое интересное начинается, когда животные вырываются на волю. Может, дерево стояло слишком близко к ограде, и, на радость посетителям, обезьянка улизнуло. А потом слоник сломал хлипкий плетень и теперь развлекается с детсадовской группой — хоботом забрасывает карапузов в фонтан. Так что следите за тем, чтобы ограждения были достаточно высоки и устойчивы: нельзя же держать тигров за метровым забором, а бегемотов — за стеклом!

В плане 2D графики и анимации объектов Zoo Tycoon родится, скажем так, с косматой бородой. Слава Богу, что хоть "клеточек" не видно и оттенки смешиваются более-менее плавно, но сами модели выглядят примитивно. Люди и животные имеют множество схем поведения и ведут себя если не реалистично, то, по крайней мере, активно. Но главное отличие индустриально-технических симов от нашего зоопарка в том, что паровозы и качели не умеют размножаться. Разведение зверей обещает добавить веселья в процесс и немного разнообразить экономику. Как выразился обозреватель одного из западных сайтов: *"Животный фактор — то единственное, что отличает ZT от других симов, что в состоянии привлечь игроков, досыта наевшихся заводами и каруселями"*.

Sub Command

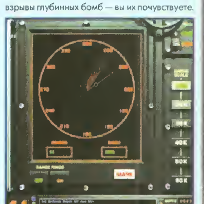
Жанр: Симулятор подводной лодки
Издатель: Electronic Arts ***www.eagames.ea.com***
Разработчик: Sonalysts ***www.sonalysts.com***
Похожесть: Wolf pack, 688(I) Hunter/Killer
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Интернет **Дата выхода:** Лето 2001

Делать симуляторы подводных лодок — занятие непростое и рискованное. Как правило, потенциальная игробельность у них про-



тивоположно реалистичности и исторической достоверности. Ну нету у современных подлодок больших иллюминаторов — только радары, сонары, и одному только капитану изредка можно полюбоваться в перископ. Это ничуть не пугает ребят из **Sonalysts** — и они, решив повторить успех **Hunter/Killer**, объявляют о создании нового симулятора многоцелевых атомных подводных лодок — **Sub Command**. Что касается самих атомоходов, то к 688(I) добавились: американец *Seawolf* (*класс SSN21*) и наша *"Акула"* из семейства *"Тайфун"*. В боевые задачи двух игровых кампаний входит не только патрулирование, обнаружение и поражение судов противника, но и удары по наземным целям ракетами *Tomahawk*, спасение экипажей поврежденных подлодок, а также миссии в прибрежных водах и полярных льдах. Условия и сложность всех последующих миссий будут изменятся в зависимости от ваших действий.

Оперируя данными Министерства Обороны и Военно-Морского Института США, создатели обещают достоверно воссоздать реалии морских походов и спланировать возможные варианты развития боевых действий в современных условиях. Не говоря уже об абсолютной реалистичности. В игре будет использовано более 250-ти трехмерных моделей судов и наземных объектов, плюс будет настолько качественный звук, что, по заверениям создателей, вы не просто услышите взрывы глубинных бомб — вы их почувствуете.



Пятнистая Рысявка
(Rysiavko@hotmail.com)

TORN

ЖАНР RPG

Издатель: Interplay
www.interplay.com
Разработчик: Black Isle Studios
www.blackisle.com
Похожесть: Fallout, Planescape: Torment, Icewind Dale
Сайт Игры: http://torn.blackisle.com/

Необходимо: PII-400, 64Mb, Riva TNT
Желательно: PIII-600, 128Mb, GeForce2

МУЛЬТИПЛЕЕР: Локальная сеть, Интернет
Дата выхода: Зима 2001-2002 гг.

Идем, не глядя под ноги,
По лугу, по степи...
Везде есть место подвигу –
Куда ни наступи!

Л. Филатов

Этой весной Black Isle, создавшие Fallout 1-2, Planescape: Torment и Icewind Dale, анонсировали новую 3D real-time игру жанра CRPG, получившую имя Torn. Теперь нам предстоит перенестись в полностью оригинальную фэнтезийную вселенную, которую раздирает на части борьба между силами хаоса и порядка.

И куда бы он ни шел, ад следовал за ним...

Torn — производное (прошедшее время) от tear, что означает «разрыв», или попросту разлом, раздрай. Впрочем, в RPG иначе и не бывает. На сей раз драма в духе древних саг развернется в пограничном королевстве Орислона в западном Агате.

Наш будущий герой — изгой и вечный странник. Он стал жертвой проклятия, которое навлекает несчастья на всех, кто находится рядом с ним. Без попутчиков, обреченный судьбой на бесконечные странствия, он бредет от села к селу, из города в город, не имея возможности остановиться на отдых. Стоит ему задержаться где-нибудь хоть ненадолго, и на это место обрушиваются самые ужасные напасти. С одного из таких несчастий — нападения монстров на местечко в Орислоне, куда герой забрел в поисках средства снять проклятие, — и начинается игра. Дальше, как водится, начинает раскручиваться маховик истории. Torn поведет игрока сквозь сагу с неожиданными поворотами сюжета, рассказывающую о благородных союзниках, подлом предательстве, мстительных тиранах и сумасшедших богах. Конкретно о ней пока мало что известно (скажем прямо — почти ничего), но кое-какие подробности будущей игры ясны уже сегодня.

Агат: место встречи героя с неприятностями.

Задаю вопрос тем, кто играл в "Врата Балдура" и их разнообразные продолжения. Как вы думаете, сколько персонажей будет включать наш отряд? Как это вы так сразу угадали, что от одного до шести?!.. Сколько именно — каждый игрок будет решать сам, помня, что вшестером легче, но экспу делить на всех придется. В мультиплеере отряд может быть смешанным, например — пара геймеров и три NPC.

Расовый состав отряда борцов разнообразен. К привычным четырем расам — *людям, эльфам, дварфам* и *халфлингам* — добавились две оригинальные: *огры* и *сидхе*.

Казалось бы, что такое «огр» и как с ним бороться, известно каждому геймеру с тех времен, как в раннем детстве он забросил бутылочку с молоком, чтобы мертвой хваткой вцепиться в клавиатуру. Так нет, присмотрелись создатели "Торна" к этой расе повнимательнее и обнаружили, что *«огры — это гордые существа и совсем не тупые»*. Более того, по замыслу создателей, их развитый интеллект должен неожиданно поразить игрока. Думаю, так все и произойдет. Меня, скажем, поразило уже само наличие этого интеллекта. Из привычного в образе умного и благородного огра осталось одно — он большой любитель подраться. Судя по известному нам куску сюжета, это даже к лучшему.

А сидхе — это просто нечто невиданное. Хвостатые лесные существа с широко рас-



Если не ошибаюсь, гном, эльф и орг. Вот они какие, северные олени!..

ставленными глазами, быстрые и проворные, как ртуть. За смешинками в их глазах скрываются холодные расчетливые души. Эти хвостатые граждане незаменимы для разведывательных и шпионских миссий.

Выбранного персонажа предстоит всячески пестовать, взращивая умения (скиллы), вторичные способности (перки) и наклонности (трайты). Скиллов, трайтов и перков нас ждет великое множество. Причем среди них попадаются весьма любопытные: пироманьяк, с повышенной эффективностью плюющийся огненными заклинаниями, или одинокий волк (*Lone Wolf*), получающий бонусы при одиночном выполнении миссий. Рост персонажа традиционно основан на переходе с уровня на уровень при наборе необходимого количества экспы. При этом индивидуальный подбор умений, которые будет прокачивать ваш герой, позволяет решить любую проблему в игре множеством разных способов (бой, хитрость или дипломатия).

Магия "Торна"

В игре есть четыре школы магии — порядка, хаоса, алхимии и призывания. Порядок и хаос связаны с миром духов и олицетворяют, соответственно, мечты и кошмары. Алхимия позволяет оперировать физическим миром и создавать вещи, которые невозможно получить обычным путем. Кстати, в игре к обычным четырем элементам природы — земле, воздуху, огню и воде — добавлен пятый — время, что тоже нашло отражение в системе спеллов. Разные виды магии можно сочетать между собой. Так, магия призывания, используемая отдельно, позволяет вызывать духов природы. А если задействовать ее вместе с магиями порядка и хаоса, то можно призвать существ из мира духов, то есть злых или добрых демонов. Каждая из школ будет включать порядка 25 заклинаний.

Сага о любимой колотушке

Бои в игре происходят в реальном времени. Сам процесс сделан весьма культурно — суетиться, как мышь под метлой, не придется. В любой момент можно использовать паузу в игре, чтобы раздать приказы членам отряда.

Игроку придется делать серьезный выбор между кинжалами, мечами, топорами, цепным оружием, луками, арбалетами и пр. (далее идет список на полстраницы). Для разных видов оружия прописаны различия в скорости, радиусе действия, наносимом ущербе, легкости парирования. Мало этого — одно и то же оружие может быть сделано из разных материалов: стали, или драконьих костей, или метеоритного железа. И в зависимости от этого оно заметно различается по качеству (и цене). Для разных луков и арбалетов необходимы соответствующие боеприпасы — помните возню с огнестрельным арсеналом в Fallout?

На оружие можно накладывать заклинания, а мастера-ремесленники или умелые алхимики смогут его апгрейдить. Проскользнула даже информация о самолично изготовлении клинков и луков... Кроме обычного, в игре будет присутствовать артефактное оружие. Правда, разработчики позаботились о том, чтобы упрятать его куда подольше и там закопать где поглубже, чтобы добраться до него детской забавой не показалось. Причем в каждой отдельной сингловой компании будет задействована только часть артефактного оружия; список определяется при начальной загрузке игры.

Кстати, некоторые персонажи сами по себе являются нехилым оружием. Огры, например, могут махать кулаками в железных рукавицах, а тренированный огр не уступает по мощи и силе тому трамваю, что наехал на несчастного Берлиоза. Ка-ак даст — «Правая нога — хрусть, пополам! Левая — хрусть, пополам!» Красота!

Не хотите ли сериал?..

Когда сами разработчики в лице ведущего дизайнера **Дейва Малдонадо**, главного продюсера **Кена Росмана** и главы Black Isle **Фергуса Уркварта** начинают рассказывать о новом проекте, то очень часто упоминают слово **"Fallout"**. В частности, потому, что ролевая система *S.P.E.C.I.A.L.*, знакомая игрокам в Fallout, почти без изменений будет перенесена в Torn. Это должно привлечь к игре фанатов Fallout.

А всех прочих должен привлечь движок игры — LithTech версии 3.0, при помощи которого будет реализована трехмерная изометрическая перспектива. Скриншоты, на которые вы смотрите, относятся к одной из первых уже законченных областей мира "Торн", которые, однако, сделаны на LithTech 2.3. Третья версия движка даст более высокую детализацию, 32-битный цвет, натуралистичные тени и массу других преимуществ.

Еще не выпустив Torn, разработчики уже надеются на то, что игра, сочетающая элементы высокого фэнтези и Fallout'овскую систему развития персонажей, станет родоначальником серии. Если принять во внимание судьбы их предыдущих проектов, надежда покажется более чем оправданной.. ■

Инверсный след меча и подземелья вызывают ассоциации с экшеном Dark Vengeance.



Фэнтезийный Fallout? Весьма любопытный эксперимент.





Иван Гусев aka Nemezido
igusev@onego.ru



“В новых государствах удержать власть бывает легче или труднее в зависимости от того, сколь велика доблесть нового государя. Может показаться, что если частного человека приводит к власти либо доблесть, либо милость судьбы, то они же в равной мере помогут ему преодолеть многие трудности впоследствии. Однако в действительности кто меньше полагался на милость судьбы, тот дольше удерживался у власти”.
Никколо Макиавелли, “Государь”

ЖАНР: Стратегия / политический симулятор

Издатель: Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com
Разработчик: Elixir Studios
www.elixir-studios.co.uk
Похожесть: Отсутствует
Сайт Игры:
www.elixir-studios.co.uk/htm/republic.html

НЕОБХОДИМО: Не объявлены
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Не объявлены

МУЛЬТИПЛЕЕР: Отсутствует

Дата выхода: Весна 2002 г.

Если уговоры не помогают, почему бы не прибегнуть к силе? Например, расстрелять противника с вертолета.

Итальянец Никкола Макиавелли, мыслитель эпохи Возрождения, первым выдвинул тезис, что в политике цель оправдывает средство. По его мнению, в основе политического поведения лежат выгода и сила, а моралью ради достижения цели можно и пренебречь. Самоуверенность, смелость и гибкость — вот от чего зависит успех политики. Все это вам понадобится в одной из самых горячо ожидаемых игр — Republic: The Revolution.

На следующий день после того, как молодая компания Elixir Studios впервые представила публике свою стратегию Republic: The Revolution, действие которой разворачивается в вымышленной республике, образовавшейся после распада СССР, в реальной экс-советской республике произошла трагедия. В парламенте Армении был хладнокровно убит премьер-министр. В Elixir Studios уверились в собственной правоте (мол, наша игра невероятно похожа на реальную жизнь) и, удвоив старания, продолжили разработку Republic: The Revolution.

Интересно, в какой из бывших советских республик разработчики Republic: The Revolution нашли такие города?!

Цель оправдывает средства

Когда в 1991 году Советский Союз приказал долго жить, иностранцы, похоже, так и не поняли, но какое количество суверенных государств он раздробился. Иногда, во время просмотра свежих голливудских фильмов, создается впечатление, что СССР распался на пару сотен маленьких республик. Очевидно, создатели Republic: The Revolution считают так же. “Свою” республику они назвали *Новистроной*. В какой части бывшего СССР находится Новистрана, не уточняется. Известно лишь, что в данном государстве площадью в 4 миллиона квадратных километров имеется 16 маленьких городов, 4 мегаполиса, одна большая столица (напоминающая чем-то Петербург и чем-то — Прагу) и примерно миллион человек населения. Что ни говорите, есть где развернуться молодому последователю Макиавелли.

Прежде всего в Republic: The Revolution вам предстоит выбрать персонажа, продвижение которого по карьерной лестнице вы будете обеспечивать своей успешной игрой. Всего персонажей пять: политик, религиозный деятель, военный, бизнесмен и криминальный авторитет. Сначала у вас есть только один помощник, небольшая засекреченная квартира в маленьком городке и... И все. Ах, да, чуть не забыл — еще у вас есть маниакальное желание стать президентом Новистраны. Достижения этой цели вы и будете добиваться в течение всей игры, неважно какими способами: силой, подкупом, обманом или другими средствами из арсенала того же Макиавелли.

Однако стать во главе общенационального движения и свергнуть действующего президента, неизвестно чем вам не угодившего, совсем не просто. На пути у молодого властолюбца встанет множество противодействующих сил. Целых 16 разных по своему составу и убеждениям политических групп будут бороться за власть в Новистране. Действующий президент также не станет зевать и сделает все возможное, чтобы остаться у власти.

Прелесть игры в том, что вы можете быть кем пожелаете. Хотите стать генералом-диктатором а-ля Пиночет — пожалуйста. Соберете вокруг себя солдат, запугиваете политических противников, устраиваете маленькую революцию, убиваете президента и еще

Republic: The Revolution. Вид снизу.


Абсолютно уникальный бизнесмен со своей совершенно оригинальной прической и в неповторимом костюме сидит на скамье и грустно размышляет о чем-то... А теперь представьте: таких миллион!


Не исключено, что в его оптическом прицеле — ваша голова...

тысяч сто несчастных граждан и становитесь правителем Новистраны. Предпочитаете более мирный путь? Нет ничего проще. Начинаете пропагандировать прямо на улицах, собираете вокруг себя толпы людей и завоевываете популярность, о какой не мечтал даже Мартин Лютер Кинг. После чего путем честных выборов приходите к власти. Влияние — вот ключ к победе. Если хотите выиграть, любым способом заставьте людей слушаться вас, и тогда президентский пост станет вашим.

В Republic: The Revolution встречаются представители всех слоев общества: рабочие, домохозяйки, киллеры, мэры, депутаты, бизнесмены, военные и многие другие. Чтобы достичь одной конкретной цели, надо заручиться поддержкой сразу нескольких социальных групп. Не менее важна поддержка отдельных значимых личностей. К примеру, если купить начальника полиции, ваша жизнь в данном городке значительно облегчится.

В игре три основных "ресурса": сила, деньги и влияние. Заручитесь поддержкой высшего общества — и вы получите деньги. Начните потакать низшим слоям общества — и возрастет ваша сила. Уважение среднего класса принесет вам влияние.

Каждое действие будет требовать "ресурсов". Деньги требуются, чтобы дать взятку. Нужна сила и все те же деньги, чтобы нанять киллера. Влияние необходимо, чтобы воздействовать на политиков. Только соблюдая баланс всех трех "ресурсов", можно добиться поставленной цели и усесться в кресло президента.

Три клятвы Хассабиса

Генератором идей и создателем Republic: The Revolution является **Демис Хассабис**, основатель и главный дизайнер Elixir Studios. В 15-летнем возрасте Хассабис уже помогал легендарному **Питеру Мулине** создавать игру **Theme Park**. Затем Демис потрудился над **Black & White**, а в феврале прошлого года покинул **Lionhead Studios** и основал собственную компанию. Сейчас Хассабису 22 года, у него за плечами Кембридж, а впереди — многообещающее будущее. И оно в первую очередь связано с Republic: The Revolution.

"Если вы думаете, что Black & White — это круто, вы будете изумлены Republic: The Revolution!" — скромничает **Брайан Дэвис**, специалист **Eidos Interactive** по пиару.

Громко, ничего не скажешь. Впрочем, в Elixir Studios работают еще более застенчивые люди. Послушать Демиса Хассабиса, так получается, что он и его подчиненные создают шедевр, по меньшей мере, игру десятилетия. Вот что он нам обещает.

1. *"Потрясающий геймплей"*. Понять логику игры, ее причинно-следственную связь довольно сложно. Не желая тратить слов, Хассабис показал журналистам, как играть в Republic: The Revolution. Он выбрал путь лидера фашиствующей группировки в маленьком городе *Березина*. В ответ один из его главных политических противников нанял проповедника по имени *Виктор*. Виктор стал ежедневно приходить на городскую площадь и произносить антифашистские речи. Когда вокруг проповедника начали собираться большие толпы, Демис нанял наемного убийцу. Однако Виктор, почувствовав опасность, окружил себя четырьмя телохранителями. Покушение сорвалось — был убит один из телохранителей, но проповедник бежал... И так далее, и тому подобное.

В час пик город полон людей, спешащих по своим делам. Возможно, в толпе затерялся претендент на президентский пост Новистраны.

2. *"Умный" AI"*. Если верить Хассабису, КАЖДЫЙ гражданин Новистраны будет обладать своим уникальным набором убеждений и моральных ценностей. Уникальные граждане ходят на работу, забирают детей из детских садиков, смотрят по вечерам телевизор. Но в случае необходимости выйдут на митинг протеста или возьмут в руки оружие. Каждая социальная группа будет по-разному реагировать на происходящее в республике.

"Кликнув на любого гражданина, легко можно выяснить, кто он, чем занимается и о чем думает", — говорит Хассабис. Каждый житель Новистраны имеет свое собственное лицо, цвет глаз, прическу, одежду и так далее.

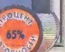
3. *"Фантастический движок"*. Речь идет о *Totality Engine*, движке, который Хассабис создал вместе с командой Питера Мулине. Данный движок позволяет отрисовывать здания и людей, затрачивая суммарно миллионы полигонов! Чтобы продемонстрировать его возможности, Демис в присутствии журналистов навел камеру на далекую розу и в 10 раз увеличил ее на мониторе без малейшей потери качества. Все 50 городов Новистраны и миллион ее обитателей будут выполнены в 3D. С помощью зуминга можно будет взглянуть на Новистрану с высоты птичьего полета или детально разглядеть листовку, повешенную на стенде рядом с автобусной остановкой.

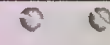
★ ★ ★

Что мы имеем в результате? Ожидается очень интересная игра. Даже такая, казалось бы, незначительная деталь, как возможность вставить в игру свое фото и использовать его во всех предвыборных материалах, лично меня просто умиляет. Я хочу, понимаете, ХОЧУ сыграть в Republic: The Revolution! В то же время я боюсь, что обещанного чуда не произойдет, нас обманут и вместо бомбы мы получим пшик. Слишком многое обещано, слишком серьезный спрос будет с Демиса Хассабиса и Elixir Studios. Господи-господи, о, великий Black & White, сделай так, чтобы у них все получилось! ■

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

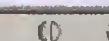
Иногда так хочется навести порядок в государстве! Пусть даже в вымышленной Новистране.
















Михаил Бузенков aka Mihanic
mihanic@igromania.ru



Soldier of Fortune 2

**Комбат, батяня,
батяня комбат,
Ты сердце не прятал
за спины ребят.**

Группа "Любэ"

ЖАНР: 3D Action

Издатель: Activision
www.activision.com

Разработчик: Raven Software
www.ravensoft.com

Похожесть: Soldier of Fortune

МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ

НЕОБХОДИМО: PII-300, 64Mb, Riva TNT 2

ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-700, 128Mb, GeForce2

Дата выхода: Ноябрь 2001 г.

Что мы знаем о вкусах геймера, играющего в Soldier of Fortune? Он любит, когда выпущенная из "Магнума" пуля одним укусом прогрызает обмундирование врага, постепенно пробуривается сквозь толщу человеческих мышц и, плющась, дробит плечевую кость. Потом голова калеки разносится выстрелом из шотгана. Враг уже на небесах, а игрок продолжает работать боевым ножом, отделяя окровавленные уши от остатков головы. Он хочет просто убивать, убивать ради крови, убивать просто потому, что это весело. А что происходит, когда последнее ухо отрезано и бандитов на отстрел не осталось? Достав свой окровавленный нож, геймер начинает делать зарубки на системном блоке. По одной в день. После 365-й зарубки в Сети замелькал пресс-релиз SoF 2.

Нож был отложен.

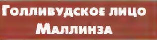
Веселящий газ

Наша планета подобно белому зубу, пропитанному ксилитом и карбамидом, — то есть добром и счастьем. Как известно, каждый день после завтрака, обеда и ужина наступают они, кариозные монстры, в нашем случае — не менее ужасные международные террористы. И вот решились они однажды нарушить кислотнощелочной баланс на нашей голубой планете при помощи нового супервируса.

Как известно любому пионеру, но каждый кариес есть свой "Бленд-а-мед". Нашим защитником станет Джон Маллинз, запомнившийся еще с первой части своими усами, шляпой и суровыми нравами. Роли предводителей кариозных монстров сыграют три брата — *Хуф, Маус* и *Эбола Блэк Тар Героин*. Первые два имени в русском переводе звучат не то чтобы очень (*hoof* — копыто, *mouth* — рот), а последнее и переводе-то, собственно, не требует...

Реализм — страшная сила. Нет ли у него кевларового тулупа под комбинезоном?

Такое ощущение, что это и есть хваленое сафари на вертолете.



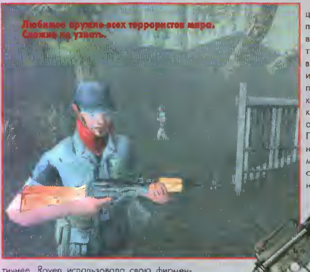
Голливудское лицо Маллинза

Ни для кого не секрет, что основным консультантом Raven Software является Джон Маллинз, по совместительству главный персонаж Soldier of Fortune. В военных кругах эта личность довольно известна. В свое время Джон побывал во Вьетнаме, Центральной и Южной Африке, Афганистане, а также во всех горячих точках северо-восточной Азии. Являлся членом скандальной группировки "Феникс", созданной для ликвидации высокопоставленных вьетнамских чиновников. Он перепробовал огромное количество различных военных должностей, начиная от полевого врача и зеленого берета и заканчивая консультантом по тактике в высшем военном университете. За свои ратные подвиги тов. Маллинз получил изрядное количество наград, включая "Серебряную Звезду" и "Пурпурное Сердце".

Если Маллинз доживет до SoF 3, то сможет спокойно наклеивать в паспорт скриншоты собственного лица.

Овечка Долли по-Raven'овски

При создании SoF 2 использовался целый спектр различных "генотипов". За основу был взят могучий графический движок Quake III: Team Arena. Дабы сделать игру еще реалис-



Любимое оружие всех террористов мира. Сложно не узнать.

тичнее, Raven использовала свою фирменную систему рендеринга. Дедушка *Ghoul 1* ушел на пенсию, уступив место *Ghoul 2*. Это позволило увеличить количество зон поражения на тельце врага в три раза — теперь их 36. Теперь, целясь в голову, мы будем выбирать: то ли сделать третью дырку в носу, то ли снизить концентрацию зубов во рту — кстати, то и другое непременно приведет к улучшению дыхания. А также новая технология позволила значительно разнообразить физиономии и гардероб врага. Рабочая униформа террориста пополнится черными очками и различными головными уборами. Даешь, в общем, индивидуализацию! . Обеспечить приличный внешний вид (по крайней мере, до контакта) террористом поможет набор из 2500-3000 полигонов на брата, скелетная анимация и активно употребляемая разработчиками Motion-Capture.

Ко всем этим техническим изыскам добавилась технология обработки местности ROAM, заслужившая зрительские аплодисменты за достойную работу в первой части игры. Именно с ее помощью удалось воссоздать реальную модель движения поезда, перестрелки на котором были чуть ли не самыми захватывающими во всей игре. Во второй части нас собираются удивить стрельбой из пулемета из положения "печь на вертолете". SiN помните? Вот-вот.

Чем толще наши морды, тем шире наши ряды

Система интеллекта врагов, именуемая *LICH AI System*, способна на интересные штуки. Кроме традиционного детектирования игрока органами чувств вроде слуха и зрения и не менее традиционного умения поднимать тревогу враги могут, допустим, работать в stealth-режиме. Вы идете себе среди полной тишины, никого не видите и спокойно умираете от очереди в спину. Проиллюстрировать на реальных примерах способность бандитов работать в тандеме я не могу, но простор для предположений весьма велик — от слаженного истребления игрока с четырех рук до обходных маневров в духе командных игр.

Во второй части игры у нас появятся напарники в виде отряда морских пехотинцев. Они будут возникать в некоторых миссиях, где требуется обеспечить огневую поддержку. Если поведение террористов окажется сродни обещанному, огневая поддержка не помешает... Никаким директивам морпехи не подчиняются, а общаться с вами собираются при помощи знаков — причем общение будет исключительно односторонним. Вам приказали — вы сделали. Более того: если вам приказали, а вы не сделали, то командир отряда имеет полное право сотворить в вашем теле ряд пулевых отверстий — в любой из 36 зон, на выбор. Экшены типа SoF славятся своей однозначностью, так что он обязательно сотворит, можете не сомневаться.

В поисках вездесущих "Эболы и Ко" мы посетим Колумбию, Иордан, Гонконг, Прагу, Флориду и родную Камчатку. Планомерное уничтожение касатиков будет происходить на протяжении 10 миссий, включающих никак не меньше 70 уровней.

Во время всей этой беготни со стрельбой с нами на связи будет находиться спортсменка, комсомолка, хакер, да и просто девушка приятной наружности с не менее приятным голосом — *Мэделин Тейлор*. Оно будет снабжать информацией по текущей миссии и давать новые задания. Также в игре засветился некий *Иван Петрович*, специалист в генной инженерии. Петрович исследует смертоносный вирус и средство борьбы с ним; в чем конкретно заключается его помощь, разработчики не сообщают. Впрочем, имя (а особенно отчество) специалиста говорит само за себя... Из старых друзей неплохо сохранился *Сэм Глэдстоун*. Это только с виду он обычный продавец книг, а на самом деле — боец невидимого фронта и бывшая гроза преступного мира. Как и в первой части SoF, мы будем выходить на связь с агентством через его лавку.

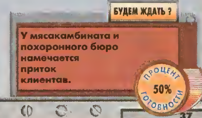
Шрамы и меняющие выражение лица, предчувствую, мы будем покупать у игры за цену GeForce3.

А как же индейки?

Мочилово без пушки — все равно что свадьба без невесты. В SoF 2 разработчики пошли по популярному на сегодняшний день пути реализма. Все оружие было переименовано, а образцы, не имеющие реальных прототипов, и вовсе устранили. Нет больше микроволновой пушки! На смену "Кольту" пришел Socom, а полюбившийся многим автомат уступил место M16. Разработчики не обошли стороной и российское вооружение, включив в игру нашу, отечественную противотанковую гранату. Арсенал состоит из 14 различных видов огнестрельного оружия. Каждый из них мы сможем купить перед заданием или найти в процессе выполнения миссии. Причем вам вряд ли удастся разыскать M16 на Камчатке — жизнь совершенно правильно вносит свои коррективы.

Вообще, если вы еще не заметили, в SoF 2 акценты смещаются от безбашенной мясорубки к махровому реализму. Все как настоящее: хитрющие террористы, молчаливые напарники и разговорчивое — когда надо, а не когда хочется — оружие. Впрочем, лично мне это стремление сделать из игры симулятор несколько претит. Что станется с тем SoF, который мы знали и любили — именно за то, о чем написано во вступлении? Жизнеподобных имитаторов спецназа и без того хватает: Delta Force и H&D не требуют, чтобы их чем-либо дополняли. Если SoF 2 сделают похожим на них, где же тогда можно будет культурно отдохнуть, чтоб голень — в одну сторону, плечо — в другую, кишки — наружу и голова — вдребезги?!

Raven, где карта? Где карта, Raven? ■



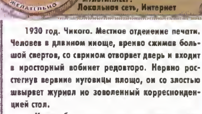
Михаил Бузенков aka Mihanic
mihanic@igromania.ru



MAFIA

The City Of Lost Heaven

*И если когда-то погибнуть придется,
Лежать нам, конечно, в могиле одной.
И мать будет плакать, а гады смеяться.
Для Бонни и Клайда наступит покой.*
Бонни Паркер



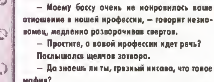
ЖАНР: Action/Adventure

Издатель: Talonsoft
www.talonsoft.com

Разработчик: Illusion Softworks
www.illusionsoftworks.com

Похожесть: Gangsters, Kingpin

Сайт Игры: www.mafia-game.com



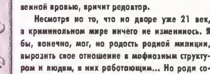
НЕОБХОДИМО: PII-400, 64Mb, Riva TNT

ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII, 128Mb, GeForce2

МУЛЬТИПЛЕЕР: Локальная сеть, Интернет

Дата выхода: Середина 2001г.

Думаю, через таксиста теперь можно муку просеивать



1930 год. Чикаго. Местное отделение печати. Человек в длинном плаще, бережно сжимая большой сверток, со скрипом отворяет дверь и входит в просторный кабинет редактора. Нервно расстегнув верхние пуговицы плаща, он со злостью швыряет журнал на заваленный корреспонденцией стол.

— Моему боссу очень не понравилось ваше отношение к нашей профессии, — говорит незнакомец, медленно разворачивая сверток.

— Простите, о какой профессии идет речь?

Послышался щелчок затвора.

— Да знаешь ли ты, грязный писака, что такое мафия?

Из свертка показалось черное дуло автомата.

— Э... я... я же неЕЕЕ!..— захлебываясь собственной кровью, кричит редактор.

Несмотря на то, что на дворе уже 21 век, в криминальном мире ничего не изменилось. Я бы, конечно, мог, на радость родной милиции, выразить свое отношение к мафиозным структурам и людям, в них работающим... Но ради сохранности родной редакции и жизни Дениса Давыдова в частности расскажу о Mafia так, как того желает Illusion Softworks.

Судя по позе этого мужчины, его убили не сразу.



У нас длинные руки

Действие игры разворачивается в 1930 году в американском городке под названием Потерянный Рай. По чистоте своих улиц и концентрации автоматов Томпсона на душу населения этот город сильно напоминает криминальную легенду — Чикаго начала века, а по частоте использования этих автоматов и творящемуся беспределу — не менее легендарный Нью-Йорк того же периода. Весь город поделен на сферы влияния между двумя мафиозными семьями *Сальери* и *Морелли*.

Каждый божий день в Потерянном Рае начинается с переделки этих сфер, поэтому любое убийство здесь скорее повседневная закономерность, нежели трагедия.

Среди всех этих кровавых разборок и криминала жил себе и радовался тому, что он еще жив, наш герой — *Томми*. Всю свою жизнь он работал таксистом, кошек не давил, на красный свет не проезжал и в разборки не ввязывался. Поведение божьего одуванчика Томми не вписывалось в законы Потерянного Рая, и в один прекрасный день он невольно стал участником очередных "семейных" разборок. Явно проигрывавшие бой люди Сальери запрыгнули в подвернувшееся такси и приказали водителю гнать куда подальше.

Томми без труда оторвался от преследования гангстеров Морелли, но вскоре был поставлен перед выбором, который изменил всю его жизнь. Выбор, надо сказать, был невелик: либо ты кормишь червей, либо работаешь на Сальери. Так Томми стал человеком мафии.

От Розарио Агро еще никто не уходил

Что мы подразумеваем под работой в мафии? Поцелуй кольца босса? Бесконечные семейные обеды со звонкими тостами в честь грядущей победы? Отнюдь нет. И в этом нас еще раз разубеждает Illusion.

Аппетиты у нашего Дона королевские, поэтому спектр заданий, которые получает от него Томми, необычайно широк и разнообразен. Во время криминального промысла мы посетим частные квартиры наших конкурентов (глухарь, одним словом), поговорим с населением нищих кварталов (огнестрел, не иначе) и навестим местных фермеров (поджог со взрывом, стало быть). Основная сюжетная линия игры абсолютно линейна, однако имеется несколько небольших ответвлений в виде необязательных квестов, которые вы можете выполнить на досуге.

Большую часть игры мы проведем за баранкой нашего "пылесоса", патрулируя улицы города в поисках объекта очередного задания. Всего в игре будет доступно около 60 видов различных автомобилей: "Кадиллаки" В-16, "Бьюики", "Блэкхаки", "Гудзоны",

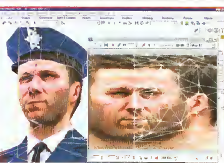










Кто говорил, что людей находят в капусте? Их делают в 3DMax.

Чем будем успокаивать недовольных конкурентов? В Mafia мы не встретим ни турбоплазменной винтовки, ни ядерного гранотомета. Все серьезно: "Кольт" образца 1911 года, автомат Томпсона, помповое ружье, "Смит и Вессон" 27-й модели. Соответствие реальным прототипам не будет выражаться одними лишь названиями — учтены все баллистические характеристики. Например, помповое ружье без особых проблем пробивает деревянные стены, автомат Томпсона после пары очередей превращает дверь автомобиля в швейцарский сыр, а "Кольт" посылает девятиграммовую смерть прямо в черепную коробку недруга. Как же мозги летят!

Игровой особняк для Дона

План будущего проекта составлен, пора закладывать фундамент и готовить строительный материал. В качестве основы вполне подойдет наследие Hidden&Dangerous — движок Insanity 2. Он, конечно, не само совершенство, зато позволяет выдавать на экран большое количество трехмерных моделей и спецэффектов без особых потуг на торможение. На основе Insanity 2 был разработан новый движок — LS3D, который и используется для создания Mafia.

"Форд-810" и многие другие. Если вы считаете, что такой антиквариат не обгонит даже "Запорожец", то сильно ошибаетесь, ибо некоторые из этих машин способны развивать скорость до 200 км/ч. Все это техническое великолепие можно заполучить в частном гараже семьи Сальери или отобрать у добропорядочного гражданина прямо на улице, перед этим припугнув его парой пуль в голову, чтоб не расслаблялся.

Какой казак не мечтает стать атаманом? Мечтать-то, может, мечтает, но вот вряд ли станет. Illusion на корню пресекла идею о продвижении Томми по служебной лестнице. Поэтому сидеть нам всю игру в шкуре рядового бойца, и вместо мягкого кожаного кресла и красивой мулатки нам светит разве что пуля врага.

"Дети" Морелли будут преследовать нас по всему городу, постоянно выбирая кратчайший маршрут, используя различные улочки и проезды Потерянного Рая. В то время как вы складываете в мешок пачки долларов, ваши напарники караулят на улице и при виде непрошеных гостей начнут орать "Шухер!!" или что-то в этом роде. Вообще, противостояние двух домов будет состоять не только из одних перестрелок или погонь — порою будем давить экономикой. Можно, например, перехватить клиента или подкупить стукачей, вследствие чего бедные Морелли потеряют кучу денег, информации и драгоценный престиж и доверие потенциальных заказчиков.

Технология Motion Capture в действии.



Доска почета преступного мира

(источник: www.peoples.ru)

Аль Капоне (Альфонс Фьорелло Капони)

(1899 — 1947)

За 14 лет правления Аль Капоне в Чикаго произошло 700 убийств, совершенных мафией; из них 400 — по приказу самого Капоне. 17 профессиональным убийцам были предъявлены официальные обвинения, однако засадить гангстеров за решетку удавалось в редких случаях. Чтобы обезопасить себя, Аль Капоне заказал персональный «Кадиллак» весом 3,5 тонны. Машина имела мощную броню, пуленепробиваемые стекла и съемное заднее стекло для стрельбы по преследователям. «Империя» Капоне приносила ему 60 миллионов долларов в год, но и тратил он много. На одних только скачках проигрывал в год до миллиона. Его дома во Флориде и Чикаго охранялись круглые сутки, и вооруженные телохранители сопровождали босса повсюду. У него был свой секретный вход в чикагские отели — сначала в скромный «Метрополь», где 50 комнат бронировались для его свиты, а затем в роскошный «Лексингтон».

Джон Диллинджер

(1903 — 1934)

Знаменитый американский грабитель банков, «враг общества №1». Это был преступник нового типа, широко применявший технические достижения цивилизации. Он активно пользовался автомобилями и одним из первых внедрил систему захвата заложников при ограблениях банков. Долгое время Диллинджер был головной болью всей полицейской Америки, ухитряясь совершать побеги из хорошо охраняемых тюрем. Его похождения и смерть во многом напоминают историю романтической парочки грабителей — Бонни Паркер и Клайда Барроу.

Бонни Паркер и Клайд Барроу

(1910 — 1934), (1909 — 1934)

Они, как и Джон Диллинджер, были последними преступниками-романтиками, грабившими и убивавшими скорее не ради обогащения, а ради самоутверждения. Погони, перестрелки, вечная опасность быть пойманным или убитым — это был стиль жизни, наркотик, от которого они не могли отвыкнуть до самой смерти. В их машине находился отличный арсенал оружия: несколько автоматов, винтовок и охотничьих ружей, дюжина револьверов и пистолетов, тысячи патронов. С помощью Бонни Клайд овладел искусством в считанные секунды выхватывать винтовку из специально вшитого вдоль ноги кармана. Такого рода виртуозность очень развлекала обоих. Они выработывали собственный элегантный стиль убийства.


Точность — вежливость мафиози.

Благодаря технологии Motion Capture движения персонажей избавились от злых чар папы Карло, который до этого вдоволь повеселился над Insanity 2. Персонажей научили простейшей мимике, и теперь, делая контрольный выстрел в голову противника, Томи будет улыбаться ему широкой голливудской улыбкой.

Все окружающие предметы абсолютно интерактивны, и вы всегда сможете разбить лобовое стекло в машине конкурента или прострелить насквозь деревянную дверь. Остались в будущем огромные "Хаммеры" — в мире Mafia правят маленькие хрупкие автомобили. Привыкшим ездить исключительно по обочине и поворачивать при касании носом каменной стены придется обучаться вождению заново. При серьезных повреждениях автомобиль превращается в груду металла, но которой ни от копов, ни от Морелли не уедешь.

Дабы придать игре большую реалистичность, все дома в Потерянном Рае имеют свои реальные прототипы, снятые с черно-белых фотографий начала века.

Улицы населены людьми, которые живут своей собственной жизнью — пока вы ее, конечно, не забрали. Также создано 50 квестовых персонажей, играющих роли в сюжете игры.

Увидеть мир Mafia глазами персонажа нам не удастся. Я, конечно, понимаю, когда вид от третьего лица используется в игре про толстозадую Лориску, там сам бог велел. Но ведь это Mafia, здесь никакая женская округлость не идет в сравнение с металлическим блеском автомата Томпсона, который мы, между прочим, рискуем не увидеть. Разве что в момент, когда Томми попадает в тесную комнату или коридор, камера автоматически сменит ракурс для лучшего обзора.

Мафия бессмертна

Криминал давно начал хлопать в свои грязные ладошки при мысли о захвате компьютерного мира. В последние годы его преступные пальчики оставляют отпечатки во все большем количестве жанров. И Mafia станет одним из наиболее жирных отпечатков! Нам бы надо возмущаться и писать в районное отделение милиции, мол, криминал повсюду, но, черт возьми, мне это нравится! Пойду-ка я позову приятеля и пристрелю его из пистолета.

Водяного ■



БУДЕМ ЖДАТЬ ?

Игра для тех, кто хочет заткнуть за глотку солнцевских, тамбовских и якудзу.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%



The best-looking game ever...
Заглавная фраза официального сайта Unreal II

ЖАНР 3D Action

Издатель: Infagrames
www.us.infogrames.com
Разрабатчик: Epic Games, Legend Entertainment
www.epicgames.com, www.legendent.com
Похожесть: Unreal
Сайт Игры: www unreal2 com

НЕОБХОДИМО: PII-450, 128Mb, GeForce
ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-700, 256Mb, GeForce3

МУЛЬТИПЛЕЕР: Локальная сеть, Интернет

ДАТА ВЫХОДА: Зима-весна 2002г.

Давно его так не обманывали...

Надо же, наниматься простым служащим на патрульный катер, надеясь спокойно провести несколько долгих лет вдали от суеты большой цивилизации... Кто знал, что теперь придется оказаться в самой гуще полномасштабной войны!

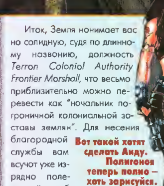
Задержав дыхание, он дал максимальное увеличение на снайперской винтовке. Противник был один. Человек. Он четко видел, как вздымается грудь врага, подсвеченная багровым от озера расплавленной лавы невдалеке. Человек хмурился, иногда его губы подрагивали, словно он проговаривал что-то про себя. Порывы ветра то и дело трепали его спутанные волосы. Неожиданно рация ожила. Пробивая треск помех, женский голос испуганно кричал что-то о приближающихся пришельцах. Он не стал терять времени. Схватив гранатомет, быстро крутнулся назад, одновременно нажимая спуск. Электромагнитная граната, плавно вращаясь, с шипением ушла в сторону красно-голубой, искрящейся в темноте медузы...

Стоп, стоп, стоп... Не надо смотреть на обложку — это все еще "Игромания", а читали вы не описание нового голливудского блокбастера.

Просто таким обещают сделать Unreal II.

Когда космические корабли бороздят...

Будущее в очередной раз оказалось на редкость неприятной штукой. Земля, вопреки ожиданиям, не достигла вселенского господства, а вынуждена довольствоваться ролью одной из второстепенных цивилизаций.



Все идет тихо, пока на вверенной вам территории не разгорается кровавая резня между пятью расами пришельцев, многочисленными армиями наемников и ударными частями войск. Оказывается, в этом секторе находятся таинственные и (как обычно) могущественные инопланетные артефакты. Теперь ваша задача — защитить подопечных крестьян, коммивояжеров и прочих землян. Ну, очевидно, только вы можете не допустить захвата недругами артефактов и разгадать секрет их таинственной мощи.

Итак, Земля нанимает вас на солидную, судя по длинному названию, должность *Terran Colonial Authority Frontier Marshall*, что весьма приблизительно можно перевести как "начальник пограничной колониальной заставы землян". Для несения благородной службы вам всучат уже изрядно полетавший корабль *"Атлантис"*. На этом аналоге нынешних "Жигулей" вам предстоит инспектировать пограничные районы Земного сектора и защищать беспомощное население от нападок залетных инопланетных бандитов.

Вот такой хотят сделать Аиду. Полигонов теперь полно — хоть зарисуйся.

Вам дают троих помощников, обладающих специфическими способностями. Это *Не'Бан* — навигационный офицер, *Исаак* — инженер, отвечающий за исправность вашего космического корабля, и девушка *Аида* в качестве офицера разведки.



Такая у нас работа

В Unreal II основная ставка сделана на сингл. Линейный сюжет игры разделен на 25 уровней, на которых вы выполняете 13 различных миссий. На первый взгляд — немного. Однако разработчики обещают на основе нового движка сконструировать гигантские уровни, сообщая, что мы *"можем пройти несколько миль"* по одной карте. Представляю, сколько времени теперь будет занимать создание карты у доморощенного мэпмейкера...

Теперь можно бить врага в глаз, не портя шкурку. Или, скажем, прострелить плечо через щель между наплечниками и бронежилетом.

Судьба забросит нас в руины древнего города пришельцев, глубоко под землю, на полированную поверхность долины вулканов, на борт космического корабля врагов, на промышленную базу пришельцев и на планету, чья поверхность покрыта водой. Между миссиями мы будем возвращаться на "Атлантис", чтобы отдохнуть, освоиться с новым оружием и получить инструктаж.

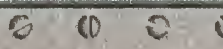
Задания в миссиях предусматривают их прохождение не только путем тупого распределения моря крови и мяса по поверхности уровня. Предполагая наличие у игроков наряду с развитыми рефлексами могучего искрометного интеллекта, нам поручат освобождение заложников, охрану мирного транспорта, участие в высадке союзнических войск на базе противника, защиту зданий или территории от вражеского десанта, разведку местности, а также более традиционные задания типа "найти и уничтожить".

Несмотря на мощный сингл, после успеха Unreal Tournament разработчики считают невозможным отказаться от внедрения развитого мультиплеера. Планируется около 20 мультиплеерных миссий. Помимо традиционных DM, Team DM и CTF будет присутствовать новый тип игры, слегка напоминающий Team Fortress.

...А в начале игры можно выбрать одного из трех персонажей с различным вооружением, броней, подвижностью и умениями.

Белые и пушистые

Все монстры (всего 24 вида) будут абсолютно новыми, за исключением *Skaarj*. Появятся наемники, или *мерки*. Они могут быть разного вида и размера. Наиболее страшны контролируемые компьютером кибернетические воины и элитные подразделения наемников-людей, облаченных в тяжелые доспехи. Наемники попроще, *гранты*, это аналоги простого солдата. Наиболее слабые — легковооруженные наемники, *легкие мерки*, по сути, несколько десятков килограммов плохо защищенного мяса. *Страйдеры* — раса пришельцев, выращивающих собственные доспехи, оружие и даже корабли. Одна стайка страйдеров совсем не страшна — она представляет собой комок слизи на ножках со слабеньким AI. Но стайки могут объединяться в *Образования Страйдеров*. А эти образования, в свою очередь, могут превратиться в *Страйдеров-Немезид* с развитым AI и высокой разрушительной силой. Крупные





Надеюсь, это лицо принадлежит не нам. Кстати, разработчики обещают потрясающую мимику.

страйдеры могут проходить даже через очень узкие проходы, изменяя форму своего желеобразного тела.

Еще одна раса состоит всего из трех представителей — раса *Эн*. Эти товарищи находятся одновременно во многих измерениях, поэтому, разметав ракетницей одного из Эн, мы на самом деле лишь рассеиваем энергию, необходимую для его воплощения в этом мире. Как их уничтожить полностью и окончательно, в настоящее время науке неизвестно.

Разработчики кровожадно бередят душу геймера, рассказывая о 15 видах нового вооружения. Наряду с классическими ракетницами, штурмовыми и снайперскими винтовками нам предложат многорежимный гранатомет (зажигательные, разрывные, газовые, дымовые, электромагнитные гранаты, гранаты с задержкой разрыва и гранаты, детонирующими от удара), огнемет, *таккра* (стреляет радиоуправляемыми гранатами, настигающими противника либо летающими вокруг вас в качестве защиты) и некую *кровососку* (стреляет пиявками, которые высасывают энергию врага и могут убить его).

И кто его знает, чего он моргает...

Движок второго Unreal будет способен отрисовывать просто огромные карты. Число полигонов вырастет в десять раз и достигнет 3000-5000 на монстра, а главный герой и его товарищи скромно накинут на тела по 7000-10000 полигонов. Ежели потратить 10000 полигонов, скажем, на Аиду, то даже Ларе из еще не сделанного TR: Next Generation будет стыдно показаться на люди без пластической операции.

Новая система скелетной анимации и моделирования частиц позволит реалистично прорисовывать одежду, волосы, огонь, дым, погодные эффекты и разбитые стекла. Теперь можно будет узреть мимику, движение губ, глаз и даже дыхание монстра.

[illegible]гнемет — довольно редкий [illegible]ость в Action-краях. А ТАКОЙ огн[illegible]ет — случай вообще уникальный.

Как размножались девелоперы

Новость о том, что разрабатывать Unreal II будет не Epic, а Legend Entertainment, сильно взбудоражило умы геймеров. Отношения компаний начались с 1996-1997 года, когда Legend лицензировала движок Unreal для создания нашумевшей The Wheel of Time. Вот тогда-то, по словам Майка Верду, главы Legend, ребята, глубоко зарывшись в полученный материал, и поразили Epic своими техническими возможностями.

В качестве пробы пера Legend'овцам было доверено создание пакета дополнительных миссий к Unreal. Удовлетворившись результатами, Epic со спокойной душой свалила все трудности разработки сиквела на Майка и друзей, осуществляя лишь руководящий контроль.

Но вопрос о выборе компании-субподрядчика Марк Рейн, вице-президент Epic по маркетингу, сказал: *"They kick ass!"*, что можно перевести приблизительно как: *"Они, мол, надирают задницы"*. И добавил, что, мол, они все в Epic очень этим возбуждены.

Вот такие там у них ребята...

Детализация Unreal II — это что-то [illegible]

Зелень в железо. Курс свободный

За все это великолепие надо платить, и платить в прямом смысле этого слова. Поэтому затяните потуже пояса и начинайте складывать зелененькие денежки в свинью-копилку. Ждать-то осталось меньше года, а GeForce3 — не видеокарта, а сплошное разорение. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Вот увидите, новый Unreal опять сорвет банк по всем параметрам.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%

Антон Голицин
(liebertosha@igromania.ru)

MECHCOMMANDER 2

THE MECHWARRIOR® GAME OF TACTICAL COMMAND

Слай: Вот ей-богу, я тебя отколочу. ***У. Шекспир, "Укрощение строптивой"***

Корпорация FASA, как известно, больше не существует. Поэтому долгие разговоры о хождении лицензий на вселенную BattleTech между различными компаниями — бессмысленны. Начну просто: сиквелом некогда полюбившегося мне MechCommander занимается Microsoft. На официальном сайте игры есть графа, где можно оставить свой e-mail адрес. И нажать кнопочку "известить меня о выходе trial-версии".

Неплохое начало.

Жанр	**Тактическая стратегия**
Издатель/разработчик:	**Microsoft** www.microsoft.com
Похожесть:	**MechCommander**
Сайт Игры:	www.microsoft.com/Games/mechcommander2/
Дата выхода	**Июнь 2001 г.**
Мультиплеер:	**Локальная сеть, Интернет**
Необходимо	**PII-350, 64Mb, Riva TNT**
Желательно	**PIII-600, 128Mb, GeForce2**

Дружба дружбой, а табачок — врозь

Сюжетная основа MC2, как и всех последних игр по вселенной BattleTech, почерпнута в одной из книг баттлтеховского сериала, повествующей о периоде гражданской войны, — Killing Angels.

База Дома Ляо. Судя по количеству техники, там должно быть шумно, как в битве при Иерихоне.

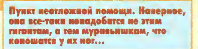
После событий, произошедших в MechWarrior IV, прошло всего пара месяцев, но за это время расстановка сил во Внутренней Сфере успела сильно измениться. *Виктор Штайнер*, вставший во главе *Дома Штайнеров*, вспомнил о том, что он все-таки сын *Хэнса Давиана*, умершего от инфаркта несколько месяцев назад, и попытался наладить дружеские отношения с нынешним руководителем Дома своего отца. И эта ему вполне удалась, но юридически и фактически Дома все еще оставались в состоянии гражданской войны.

А тут еще новая напасть: *Дом Ляо*, потерявший более трети своих владений в предыдущем конфликте, поднял голову и, призвав под свои знамена (не бесплатно, конечно) всех, кто не пожелал присоединиться к Давианам или Штайнерам, принялся самым разбойничьим образом захватывать планеты на окраине Внутренней Сферы — в Марке Хаоса. Дом Штайнера и Дом Давиана на сепаратных переговорах также решили не терять своих подданных в братоубийственной войне, а использовать наемников для разрешения этого давно тлеющего конфликта.

Впрочем, полностью с перипетиями сюжета вы познакомитесь по видеороликам, для которых снимается практически полномасштабный фильм.

Итак, играть мы будем за один из трех Домов. Кроме уже знакомых по оригинальной игре мехов: *MadCat, Vulture, Raven* и прочих общих в количестве 11 штук, в *MC2* вы обнаружите еще 15 абсолютно новых для MC роботов, таких, например, как *Urban Mech* и *Men Shen*. Как и раньше, вы сможете конструировать собственных мехов в исследовательской лаборатории. На самым лакомым куском в этой игре наверняка станет 95-тонный мех *Blood Asp*, вооруженный двумя гаусcовыми пушками, двумя PPC и пятью лазерами. Прямо-таки ходячий арсенал...

Кроме собственно мехов у вас будут всякие вспомогательные юниты: ремонтные грузовики, скауты и даже воздушные юниты. Опять же, как и раньше, можно захватить вражеский мех, перенести к себе на базу, отремонтировать его и тут же пустить в бой, но уже на своей стороне.


Пункт неотложной помощи. Наверное, она все-таки понадобится не этим гигантам, а тем муравьишкам, что копошатся у их ног...

Еще одни приятный момент состоит в том, что теперь не надо будет задумываться, насколько сильно нагревается ваш мех при стрельбе. Если вы помните, в первом MC при перегреве мехи просто переставали стрелять и даже могли слегка взорваться. Ныне же оптимальный температурный режим подсчитывается автоматически и мехи даже при одновременном ведении огня из всего имеющегося в наличии оружия перегреться не могут в принципе. При проектировании собственного меха вам не дадут навесить больше оружия, чем могут обслужить охлаждающие установки. Либо — ставьте дополнительные "холодильники". Весьма логично и голову не загружает.

Пилоты мехов по мере прохождения миссий набираются опыта и отправятся на следующее задание, уже кое-что усвоив. Помимо опыта пилоты также будут овладевать различными умениями. Например, умение *Long Shot* даст пилоту возможность более точно стрелять на дальние дистанции, а умение *PPC Master* сделает его экспертом в использовании PPC-оружия.

Вознесение камеры высоко над полем боя говорит о продвинутом зуминге. Что ж — это значительно лучше, чем два положения камеры в первом MC.

Идиллия на побережье нарушено появлением вражеских мехов. Сейчас транспортный вертолет заберет нашего робота — от греха...

И уж если речь зашла о наемниках, то нельзя не вспомнить о том, что им приходится за все-все-все платить свои кровные — заработанные в предыдущих миссиях. Захотели новый мех — платить, ремонтную команду на поле боя подослать, разбитый мех отремонтировать — деньги на бочку, нового пилота нанять — нет проблем, в кассу! Так что скорее всего придется вспомнить заветы партии и правительства: экономика должна быть экономной! Кстати, в вашей команде не может быть больше 16 наемников.

Всего в игре запланирована по 24 миссии за каждую из сторон, однако прохождение будет нелинейным. Выполнив миссию А, вы можете выбрать, куда отправиться дальше: на миссию B, C или D. Нельзя сказать, что от такого подхода так и пышет новизной, но нелинейность еще никому не мешала, да и все 24 миссии вам так или иначе придется пройти. Помимо основного задания в некоторых миссиях будут присутствовать и дополнительные задачи. Основные задачи обязательны для выполнения, однако сохраняться можно в любой момент — это радует.

Третье измерение

MC2 будет абсолютной трехмерной тактической стратегией, где ландшафт играет немаловажную роль. Воспользовавшись складками местности и прячась за стенами, вы сможете подобраться почти вплотную к врагу незамеченными. Реки также приобретут функциональное значение. В них можно будет тонуть или, если глубина позволяет, переходить вброд.

Разработчики убрали ненавидимый мной туман войны — теперь карта целиком открыта с самого начала миссии и можно сразу сосредоточиться на стратегии и тактике ведения боя, а не проводить бессмысленные операции по разведке местности, теряя мехов, время и терпение. Правда, тут есть одно "но": на открытой карте вы сможете увидеть все особенности местности, но не расположение противника. А чтобы понять, какой мех уютно расположился за пригорком — юркий Raven или неповоротливый тяжеловооруженный Blood Asp, вам придется подойти почти вплотную, так как сенсоры разведчиков определяют врага сначала как "контакт 1", потом как "штурмовой контакт 1" и лишь совсем вблизи выдают характеристики противника. Появилось и "линия взора". Что это такое, я думаю, объяснять не надо.

Игра делается на движке MechWarrior 4. День и ночь, дождь и зной, лазеры и мазеры, частичный терраморфинг и разрушение стен, взрывы и... взрывы — все эти радости будут присутствовать в обязательном порядке, равно как и мультиплеер.

Для любителей сетевых баталий разработчики приготовили целых четыре режима игры. Кроме привычных дефматча и командной месиловки игроки смогут обнаружить не вполне привычный для стратегий CTF и совершенно новый режим, названный Quickstart. В нем при загрузке карты компьютер сам определит места вашей дислокации и характеристики выданного вам под начало подразделения, равно как и подразделений остальных игроков. Все прочее зависит только от вашей смекалки и тактического мастерства.

Сколько карт предложат разработчики для многопользовательской игры, неизвестно, однако наличие встроенного редактора миссий позволяет сделать предположение, что даже если разработчики не сделают ни одной карты, фанаты мигом поправят это упущение.

Осталось лишь добавить, что мультиплеер поддерживает до восьми игроков одновременно при игре по локальной сети или Интернету на серверах сети Zone.com.

P.S. Кстати, пока вы читаете эти строки, игра, возможно, уже лежит на прилавках. ■



Наравне со всем прогрессивным BattleTech-человечеством!

ХУЛИГАНЫ



**Стреляй, пока есть патроны;
кидай во врага все, что плохо лежит;
расставляй ловушки, но не забывай сам смотреть под ноги, т.к. кто-то охотится и на тебя;
пускай в ход нож и кулаки, — это все, что надо для достижения вашей цели — миллиона долларов.**

Красочная игра втягивает Вас внутрь телевизионной развлекательной программы под названием **«Хулиганы»**, где Вы боретесь с чемпионами программы — самыми безумными представителями в мире.

Вы на телевидении.

Борьба за выживание. ДЕНЬГИ! ДЕНЬГИ! ДЕНЬГИ!

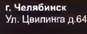
Победитель может заработать более миллиона хулиганских долларов.

Хулиганы — это самые безумные существа в мире. Каждый персонаж, а их 13, уникален по сочетанию своих характеристик, но у них все же есть что-то общее — они все «отморозки».

Системные требования:
Windows 98/2000; Pentium 200MHz; Жесткий диск: 550МБ;
Память: 32 МБ RAM; CD-ROM: 4-х CDROM.



По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: **(095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51**; e-mail: **office@russobit-m.ru**
адрес в Интернете: **www.russobit-m.ru**; тел. технической поддержки **212-27-90**;
e-mail технической поддержки: **support@russobit-m.ru**;
заказ дисков через Интернет: **shop@russobit-m.ru**



г. Челябинск
Ул. Цвилинга д.64

г. Махачкала
Ул. Дахадаева д.11

г. Новороссийск
Ул. Энгельса д.76
Ул. Рубина д.5
Проспект Ленина д.23

г. Норильск
Ул. Талнахская д.79

г. Иркутск
Ул. Некрасова д.1
Ул. Байкальская д.69
Ул. Литвинова д.1
Ул. Урицкого д.1, д.18
Ул. Волжская д.14А

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир
ул.Каманина д.30/18

г. Новосибирск
Ул. Ленина д.10
Ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Воронеж
Ул. Плеханова д.48
Ул. Карла Маркса д.67

г. Барнаул
Социалистический просп. д.109

г. Уфа
Пр. Октября д.56

г. Саратов
Ул. Астраханская д.140
Ул. Степана разина д.80

г. Сургут
Ул. Энгельса д.11
блок «Б» клуб. «Дигер»
Ул. Майская д.14
Ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гост. Центральная 5 этаж

г. Магадан
Парковая д.13 к.205

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Васильевский остров,
Средний пр. д.46

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Ставрополь
ул. Коминтарна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольска д.58

г. Южно - Сахалинск
Ул. Емельянова д.34А

г. Москва
Сеть магазинов компании «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка
Ул. Барклая д.10 корп.17,
1 этаж пав.1015

Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА




The Mystery of the Druids

Жанр: Adventure ● **Издатель/Разработчик:** House of Tales / CDV
Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb, 3D ускоритель
Размер демо-версии: 45.8Mb ● **Срок выхода:** Лето 2001 ● **Координаты:** *www.mysteryofthedruids.com*



The Mystery Of The Druids ➤ В первую очередь TMOTD — это сюжет. Знаете, не каждый день сталкиваешься с тысячелетними друидами, кровавыми жертвами, полицейскими из Скотланд-Ярда и другими атрибутами хорошего мистического квеста. Это красивый движок. Художники ДЕЙСТВИТЕЛЬНО старались. Красивая и местами до жути реалистичная графика, а персонажи действительно состоят из заявленных 1000 полигонов. Играбельность на уровне. Нет такого, что в одном эпизоде все просто, а в другом непроходимость. Везде ровноценно: подумал — сделал. Получилось — двигай дальше. Нет — подумай еще. И самое главное — озвучка. Послушайте, как говорит дворецкий главного злодея, и вам наверняка захочется в Лондон.

В демо-версии ➤ Небольшое приключеньице, заканчивающееся на самом интересном моменте. Загадки не шибко сложные.

В полной версии ➤ Порядка 50 различных локаций, включая местности из прошлого и настоящего. В частности, будут представлены Скотланд-Ярд, Партсмут и Стоунхендж.

В сумме ➤ Красивый трехмерный квест. Судя по всему, он будет чем-то похож на Gabriel Knight — расследование убийства, плавно переходящее в борьбу с темными силами...

ПРЕ-РЕЙТИНГ **8,0** ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЕРДИКТ **Думаю, не ошибусь, сказав, что это будет СУПЕР!**

StarTopia

Жанр: Экономическая стратегия ● **Издатель/Разработчик:** Eidas / MuckyFoot
Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb ● **Размер демо-версии:** 85.6Mb
Срок выхода: Июль 2001 ● **Координаты:** *www.startopiagame.com*

StarTopia ➤ Theme Hospital плюс немножко Dungeon Keeper в космосе. Вам достоется роль управляющего космической станцией. К вам прилетают всякие зеленые человечки, которых надо устраивать тут жить. Вы постройте отели, подсобные помещения, инфраструктуру. Инопланетяне будут вам платить за проживание, а вы на полученные космобаксы сможете отстроивать новые отели, подсобные помещения, инфраструктуру... Игру делали люди, в свое время участвовавшие в создании таких вещей от Bullfrog, как *Populous, Theme Park/Hospital, Dungeon Keeper*. Поэтому неудивительно, что после не очень удачного Urban Chaos они взялись за экономическую стратегию. И на этот раз у них получается. Движок, кстати, красивый, хотя интерфейс нуждается в доработке.

В демо-версии ➤ Одна миссия и пять туториалов, которые никакого отношения к ней не имеют.

В полной версии ➤ 40 видов зданий (мама миа!), 9 типов юнитов (рабочие, секьюрити, уборщики, отдыхающие), терраформинг (вот эта действительно классная штуко, она есть в туториале) и мультиплеер аж на четырех игроков.

В сумме ➤ Theme Hospital, в который запихнули боевую систему из Dungeon Keeper и нехило розбовили дополнительными примочками.

ПРЕ-РЕЙТИНГ **8,0** ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЕРДИКТ **Для экономических симуляторов StarTopia – это новое слово. Образованное, впрочем, из старых слогов.**

Gilbert Goodmate

Жанр: Приключение ● **Издатель/Разработчик:** Prelusion / New Media Generation
Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb ● **Размер демо-версии:** 42Mb
Срок выхода: Июль 2001 ● **Координаты:** *www.gilbertgoodmate.co.uk*





Gilbert Goodmate ➤ Главный герой Гилберт Гудмейт должен выяснить, кто подставил его дедушку и украл священный Гриб Фангории. GG — это двухмерный квест, находившийся в разработке аж с середины 1996-го года, но не потерявший привлекательности. Мягкая мультипликационная графика, вполне удовлетворительная анимация персонажей, не слишком сложные загадки и главное — отличный юмор в духе Monkey Island! Эти диалоги НАДО видеть! Вполне, казалось бы, нормальный фэнтези-мир, но... "Пчелы, вы поделитесь со мной медом?". Пчелы вылетают из улья и образуют надпись "NO". Подождав немного, они снова образуют надпись, но уже другую: "SORRY!". "Вы что, умеете разговаривать?" — "ДА, ТОЛЬКО ПРОСТЫМИ СЛОВАМИ"... Боюсь, что этими простыми словами ощущения от игры не показать, но... вы купили журнал с диском?

В демо-версии ➤ Небольшой уровень. Простенькие задачки и здоровый юмор.

В полной версии ➤ Море разливанное удовольствия. Уверен.

В сумме ➤ Игра, всерьез утверждающая, что двухмерные квесты не умерли. Если NMG правильно ее локализуют — будет на нашей улице праздник.

ПРЕ-РЕЙТИНГ **8,5** ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЕРДИКТ **Фанатам Monkey Island, а также просто любителям посмеяться рекомендуется.**

Leadfoot

Жанр: Внедорожные гонки ● Издатель/Разработчик: Ratbag Games ● Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb ● Размер демо-версии: 8.6Mb ● Срок выхода: Июль 2001 ● Координаты: *www.ratbaggames.com/games/leadfoot.html*

Leadfoot ➤ Внедорожные гонки в закрытом закольцованном пространстве. Слабо такое представить? А вот ребятам из Ratbag — не слабо. Знаете такое разрекламированное шоу — "Гонки на выживание"? Несколько машин далеко не спортивного вида гоняют по местности, напоминающей песчаный карьер, от души политый водой. Все в грязи, всем жутко нравится. Отбитые филейные части водителей — побочный эффект. В Leadfoot нечто подобное. Есть некий крытый стадион, в котором основными компонентами являются машины, песок и грязь. Трясясь на переднем сиденье, крутим руль, жмем педаль газа и, рыгаясь сквозь зубы отборнейшим матом, пытаемся выбиться в лидеры. Жутко интересно, особенно на третьем круге. А с друзьями месить грязь — радости выше крыши. Автомобильной. Движок жуткий — мало того, что физика соблюдена с дотошностью, так еще и точку заносит!

В демо-версии ➤ Две трассы, две машинки, из которых одна — типа "багги", а вторая — неповторимого вида спортивная легковушка, а также режим Quick Race.

В полной версии ➤ Шесть машинок, пятнадцать трасс, режим "карьеры" (180 гонок общим счетом). Ожидаются всякие апгрейды и другие экономические моменты, присущие подобным играм. В мультиплеере поддерживаются сеть и Интернет, в джойстике — Force Feedback.

В сумме ➤ Красивый и злой автосимулятор, к тому же на тему "Гонок на выживание".

ПРЕ-РЕЙТИНГ 7.0 ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЕРДИКТ **За счет идеи и движка — выезжает в твердую "тройку с плюсом".**

Speedboat Attack

Жанр: Гонки на катерах ● Издатель/Разработчик: Telstar Electronic Studios / Criterion Games ● Системные требования: P-200(PII-300), 32(64)Mb ● Размер демо-версии: 20.2Mb ● Срок выхода: Неизвестен ● Координаты: *www.criteriongames.com*

Speedboat Attack ➤ Оригинальная в своем нелегком жанре игра. Жанр прост — гонки на катерах. Одно "но" — на клавиатуре присутствуют кнопки Control и Spacebar. Угадайте, за что они отвечают? Правильно, за стрельбу из пулемета и рокет — *Speedboat* не зря называется *Attack*. В игре можно не только фигурально подрезать оппонента, проходя у него под носом, но и буквально разрезать его удачно выпущенной ракетой. Из опасного на трассе есть подводные мины, горящие обломки, серьезно сокращающие жизнь, а главное — станковые пулеметы, которые, пока их не уничтожишь, портят гонку так, что плавать навсегда расхочется. Из интересного — большую часть игры (программинг, дизайн) делали наши, можно сказать, расейские ребята. Обязательно посмотрите экран при выходе и умилитесь. Движок подный, хотя физика и страдает. Графика, увы, середнячковая, но на пятой минуте вы про нее забудете — геймплей важнее.

В демо-версии ➤ Одна трасса, один катерок, один режим — небольшая запрудка удовольствия.

В полной версии ➤ 10 трасс, 5 катеров, три режима, мультиплеер (сеть/Интернет/сплит-скрин) — море-окиян восторга.

В сумме ➤ Увлекательные гонки (пока не прошел — от игры не отстал, можете поверить!) на необычном средстве передвижения с необычными правилами. Сразу же вспоминается SlipStream 5000 — кто играл, поймет.

ПРЕ-РЕЙТИНГ 7,0 ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЕРДИКТ **Speedboat Attack достойна вашего внимания.**

Rails Across America



Жанр: Экономический симулятор ● Издатель/Разработчик: Strategy First / Flying Lab Software ● Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb ● Размер демо-версии: 30.7Mb ● Срок выхода: Лето 2001 ● Координаты: *www.flyinglab.com/rails*

Rails Across America ➤ Разработчики утверждают, что это стратегия в реальном времени с легким налетом "симуляции". Видел я их симуляции в таком-то гробу и таких-то топочках!.. Просидев над демкой часа три, я усиленно симулировал работу головного мозга. Вспоминал все, что когда-либо изучал по экономике, рисовал в голове графики зависимости, мучительно находил логическую связь между десятком событий одновременно... Игра если не отталкивает сразу, то либо затягивает, либо сводит с ума. Чем-то похоже на Transport Tycoon Deluxe. Но если в TTD все было ясно, как день, то сюда лучше и не совать-ся — компьютер растопчет и не заметит. RAA кроме системных требований выдвигает требования и к игроку: семь пядей во лбу, высшее экономическое, умение играть если не в MTG, то хотя бы в "Дурака" (том еще и игральные карты есть, мама миа!), железнодорожный техникум — опционально. Смею заметить, что при всем при этом, будь у игры хоть слабое подобие туториала, ее бы еще хоть что-то спасло...

В демо-версии ➤ Отсутствие кампании

В полной версии ➤ Присутствие кампании.

В сумме ➤ Если вы сможете в это играть — слезно умоляю вас, пришлите мне гайд! Такая игра пропадает... Кстати, в ней есть мультиплеер, в том числе и через Gamespy Arcade. Интересно, кто-нибудь рубится?..

ПРЕ-РЕЙТИНГ ?,? ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЕРДИКТ **Синдром графомании разработчиков: делать только для себя. Игроки пусть живут без туториала.**



Пойдем встречать зарю на острове твоем,
Похожем на зеленого каймана.
Рванемся в бой неведомым путем,
Пойдем и, все преграды прошибая лбом,
Увенчанным повстанческой звездою.
Победу вырвем или смерть найдем.
Че Гевара
(автор перевода неизвестен)

Tropico

Матвей Кумби

ЖАНР — Экономическая стратегия

Разработчик: PopTop Software — www.poptop.com
Издатель: G.O.D. — www.godgames.com
Похожесть: SimCity, Constructor, The Sims, Settlers
Сайт Игры: www.poptop.com/Tropico.htm

НЕОБХОДИМО: P-200, 32Mb
ЖЕЛАТЕЛЬНО: PII-400, 128Mb, 3D-уск.

МУЛЬТИПЛЕЕР: Нет

7

В Tropico есть все, о чем только можно грезить душным московским летом. Бессмертное сочетание море-пальмы-белый-пароход, умение подавлять повстанческие сопротивления, возможность подделывать избирательные бюллетени, строить табачные латифундии, курорты минеральных вод и отели класса "люкс" с ресторанами национальной кухни. В заставке перед входом в диктаторский кабинет нам козырнет верный есаул с АК-47 наперевес, на столе под эбонитовым вентилятором дымится дорогущая сигара ручной скрутки, в сейфе хранится досье на каждого жителя страны, а из окна виден кусочек ослепительного южного солнца, играющего лиловыми бликами на бесконечном зеркале ленивого океана. Уж не об этом ли мы мечтали с тех самых пор, когда первый раз в жизни включили компьютер?

Сны Фиделя

Впрочем, конечно же, не об этом. То есть мечтать мы непременно должны были о чем-то большом и светлом, вроде Black & White. Но вышло Tropico и... в привычном восприятии мира образовалась брешь. Кто бы мог подумать, что из симулятора маленькой железной дороги можно сварганить модель настоящей банановой республики с эдаким диктаторским уклоном?

Итак, мы — El Presidente, ужасное бородатое создание с темным прошлым и неопределенным будущим. Под нашим началом остров небесной красоты и кучка неотесанных геррильеро, которым за годы нашего правления предстоит возвести на месте картонных хибар поселок двухэтажных коттеджей, наладить промышленное производство рома и сигар, провести в отели электричество, засадить добрую половину острова сахарным тростником, нарожать детей и устроить парочку-другую революций. Готовы возложить на себя ответственность за будущее целой страны, сеньор?

Остров с высоты полета туристического самолета.

Если да, то извольте придумать себе прошлое. Да-да, как в самой настоящей RPG, нам предлагается множество параметров, особенностей, перков, если хотите, из которых мы собираем личность будущего диктатора. Налицо синдром бурлданова осла; неопытный игрок впадает в панику и часами гадает, что же лучше: быть фашистом, экономистом, оратором или народным избранником? А какие выбрать особенности характера — склонность к алкоголю (улучшает дипломатические отношения с СССР), хроническую клептоманию (необычайный рост торговли) или же исключительную нечистоплотность (благосклонное отношение вечно недовольной интеллигенции)?

Начав карьеру ставленником островной буржуазии, можно обрести благосклонность респектабельных американских буржуинов и заиметь неплохие денежные дотации, но при этом навсегда потерять расположение местных пролетариев, а заодно лишиться путного сельского хозяйства и дешевой рабочей силы. Можно сделать себя религиозным фанатиком и распрощаться с уважением интеллигентной прослойки островитян. Или быть выдвинутым из среды профсоюзных лидеров и в самый ответственный момент оказаться без поддержки милитаристической фракции. Замкнутый круг — Фидель вскрикивает во сне и скатывается на пол.

Полный контроль

Первым же шоком для обывателя-стратегомана становится царящий на подведомственном острове "индирект-контроль". Один мой знакомый, впервые оказавшись в Tropico, сразу же попробовал выделить крестьянина и направить его окучивать ближайшие бахчи папайи. Крестьянин охотно выделялся, говорил "Si", но вовсе не спешил что-либо окучивать, шел ку-

Битва с повстанцами на кофейных плантациях, к сожалению, неуправляема. Кстати, обратите внимание: на прицеле мятежника — генерал!

да-то совсем в другую сторону и вообще вел себя по-хамски "Куда прешь, зараза?! Ко мне! Стоять! Сидеть! Апорт!" — бесновался знакомый, пытаясь выделить работника серпа и мотыги резиновой рамкой, занести в группу комбинацией Ctrl+1, попутно ярастно давя на "Ввод", "Пробел", "F10", "Esc" и другие не менее полезные клавиши для вывода главного меню. Ничего не выйдет! Мы — диктатор, а потому управлять каждым человечком нам вроде бы и не пристало. Ранг не тот. Мы только даем указания: где и как строить фермы/заводы/газеты/пароходы, назначаем на месте заработную плату и ждем, когда кто-нибудь из жителей соблаговолит переквалифицироваться в крестьян/рабочих/трудовую интеллигенцию, чтобы заработать свои пять песо.


Фешенебельный отель, пляж и пара дорогих ресторанов — и вот к нам уже потянулись жирные туристы.

Кстати говоря, квалифицированный труд требует более образованных рабочих резервов, а потому сразу после клиники, церкви и пивной нашим строителям придется возводить школу. Когда школьного образования будет мало — колледж. Конечно, можно запросто нанимать иностранных специалистов, но это, во-первых, влетит в копеечку, а во-вторых, кто может гарантировать, что, пожив с годик на острове и вдоволь насмотревшись на ваши порядки, ностальгирующий иностранец не укатит обратно на родину?

От Нирваны до Валгаллы

В первые два часа игры неопытный диктатор по уши погрязает в трясине микроменеджмента — без полного прохождения туториала садиться за настоящую игру строго противопоказано. Глаз, рук, ушей и других органов чувств решительно не хватает: там нужно увеличить зарплату, там срочно построить клинику, а то народ умирает от цинги. Не хватает церкви? Почему никто не предупредил, что мои люди сильно грустят, если им не давать вовремя помолиться?.. Так, а эти еще чем недовольны? Мало развлечений. Надо срочно возвести пивнушку с бесплатной текилой по выходным. Только бы накопить денег и построить стадион. Но для него нужна электричества, для электричества нужно электростанция, на электростанции могут трудиться только инженеры с высшим образованием, значит, нужно еще построить школу, колледж и учредить газету, чтобы шибко умная прослойка не скучала. Да, и не забыть, что в следующем году выборы: устроить парочку фестивалей или пригласить западную рок-звезду. А куда? Ведь у меня нет ночного клуба! Тогда ограничимся просто визитом папы Римского... Секундочку, куда это вдруг делись все деньги? Откуда набежали эти парни в красных беретах? А, а, аа!..

Если на этом этапе срочно не примириться с интерфейсом, то возможны жестокие разочарования, нервные срывы и общий упадок духа. Познавшие же истину впадают во что-то вроде нирваны. При желании в Tropico можно играть бесконечно, убрав любые выигрышные позиции в менюшке "генерации игры". Но ежели вас воротит от любых проявлений медитативности, горячее сердце рвется в бой, а душа жаждет скорейшего погружения в *процесс*, запустите один из заранее заготовленных сценариев и погружайтесь в свое удовольствие. За двадцать лет отстроить разрушенный землетрясением остров — пожалуйста, в кратчайшие сроки снизить уровень преступности островного мегаполиса — да сколько угодно! А может быть, цель всей вашей жизни — в течение сорока лет выбиться в мировые лидеры экспортеров экзотических фруктов? И такой сценарий имеется. Играй — не хочу.

Внешнее

Графика мила, незатейлива и даже местами ускорена.


Трущобы: множество ничьих детей, нищие бродяги и чернорабочие. Все как в жизни.

Сказать, что без очередного "жифорса" Tropico выглядит совсем гадко, — значит обидеть художников **PopTop**. Пейзажи прекрасны, анимация — великолепна: пальмы овевает легким бризом, герильеры на плантациях сгибаются под неподъемными тюками с маисом, а кораблик в гавани раскачивается на волнах. Потрясающая атмосфера! Правда, после Black & White чрезвычайно сложно смириться с резкими тропиконскими zoom'ами, но, вдовив до упора незабвенную еще со времен **SimCity** лупу-"увеличилку", можно натурально застыть у монитора с открытым ртом. Хижины, дома в вагончиках, урбанистические "пятиэтожки", заводы и сахарные плантации — сверху все это казалось награмождением безвкусных ящиков и карабак. Но при максимальном увеличении видно, как маленький Хуан лавит спичечным коробком жука, а его дядя Педро махает тяпкой на плантации ананасов. И все это на фоне таких удивительно детализированных декораций, что просто перехватывает дыхание. Если вы все еще сомневаетесь, то загляните на *http://tropico.gamestats.com /chars.shtml* и хотя бы с минуту понаблюдайте за маленьким чудом анимационного великолепия.


Отец Антонио ковыляет со службы домой, студенты идут в колледж, женщина-инженер — на электростанцию, а пенсионер с клюкой просто прогуливается. Все заняты своим делом.

Как рождаются легенды

Полтора года назад, когда Railroad Tycoon 2 на волне внезапной народной любви к экономическим симуляторам начал более-менее хорошо расходиться в магазинах, у маленькой PopTop Software наконец-то появились деньги на первую собственную разработку. Что выбрать? Что делать? Как придумать игру, которая должна была стать визитной карточкой всей компании и принести этим безусловно талантливым девелоперам некую сумму денег, которой им как раз не хватало на покупку гаража для красных Ferrari и оплату аренды эксклюзивных садово-огородных участков в Малибу? Ниже приводятся соображения полуторагодовалой давности главы PopTop, а по совместительству идейного вдохновителя Tropico, Фила Штейнмайера. Читайте внимательно — именно так и рождаются легенды.

"Итак, итак, итак. Нам нужна была игровая идея, достаточно оригинальная, не слишком сложная и к тому же привлекательная для конечных покупателей. У нас был вполне готовый движок от Railroad Tycoon 2, прекрасно подходящий для прорисовки изометрических карт масштабом от 20 до 2000 миль в поперечнике. Хорошенько поразмыслив, мы поняли, что со всем этим багажом мы могли сделать только:

***Railroad Tycoon 3** — однако мы так устали от паровозиков... Может, попозже?*

***Какую-нибудь "Пиратскую стратегию"** — ну да, до скончания века ходить с ярлыком "Sid Meier's разработчики римейков" тоже не самая приятная перспектива.*

***Градостроительно-конструкторскую игру** — а вы играли в Constructor? Чтобы достичь коммерческого успеха, никогда нельзя повторять чужих идей.*

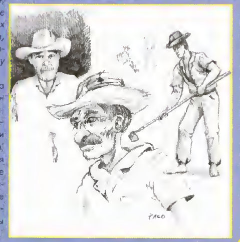
***Изометрическую RPG а-ля Ultima IV** — полноценная современная RPG требует как минимум 30 человек в команде и 3 миллиона в кармане. Но как только кому-нибудь из нас повезет в лотерею, то обещаю, что...*

***Симулятор банановой республики** — градостроительный симулятор с "сельскими мотивами", лошадиной дозой политики и латиноамериканской атмосферой. Типа Фидель Кастро meets SimCity 3000. Надеюсь, вы меня понимаете?*

***1492** — это год. Что-нибудь эдакое, стратегическое, про покорение новых земель, колонизацию молодого материка, зарождение Нового Света... Неплохая концепция, но раньше нас уже успели разработчики **Seven Cities of Gold** и **Colonization**, так что.*

*Оставался лишь симулятор банановой республики, к тому же идея понравилась исключительно всем. Она была оригинальна и притом не чересчур радикальна для игр такого типа. Мы чрезвычайно любили "градостроительство", но до этого мир видел только два типа подобных игрищ: **Civilization** и **SimCity**, не говоря уж об их многочисленных клонах. А у нас была новая, свежая мысль, совершенно непохожий "строительный" концепт. Кроме того, пресловутый "латинос" обеспечивал нас потрясающей атмосферой и политическо-игровой подоплекой!*

Однако тут же возникли проблемы. Мы прекрасно отдавали себе отчет в том, что "настоящие" американцы не особо-то знают о том, что творится за южной границей их штатов. А ну-ка, назовите кого-нибудь из знаменитых латиноамериканских лидеров, не считая Кастро? Слабо? Вот то-то же, а все оттого, что для них просто не существует никаких знаменитых латиноамериканских лидеров, кроме Кастро. А если люди не понимают игру, они ее не купят, ну а если они ее не купят..."



К счастью, опасения Фила оказались напрасны. Вот уже вторую неделю Tropico успешно продвигается в верхушки чартов, серьезно угрожая The Sims, Барби и прочим покемонам. В общем, посмотрим, как будут развиваться события, но у PopTop есть все шансы стать культовым (и состоятельным) разработчиком, вроде Maxis, ну а уж там... Неужели все-таки RPG, герр Штейнмайер? Вы же обещали... ■

Хотя звук в каждой игре *вроде как* относится к числу вещей первичных, вы поймите, что в любом экономическом симуляторе (а в Tropico особенно) на него обращаешь меньше всего внимания. В то время как музыка... Только представьте, во что превратится тот же древний Transport Tycoon, если убрать из него те замечательные блюзы? Также и с Tropico — об игре, быть может, забудут через год, но эта музыка будет вечной. Во-первых — вокал. Большинство тропиконских композиций — это *налористый* "латинос", соло, хор под аккомпанемент и просто так. Во-вторых — это *качественный* "латинос", а не всякая, с позволения, *лажа*, которой нас пичкают оккупировавшие весь FM радиостанции. Одних инструментов прослушивается целый оркестр, по барабанам стучат — ведь слышно же! — бамбуковыми палочками, трещотки сделаны — уж поверьте! — из настоящих кокосов, ну а мурлыкающее борре гавайской гитары — это вообще что-то из запредельного... В общем, так: музыкальное сопровождение Tropico получает 15 баллов из 10 возможных. Как-как? Рейтинговые баночки сверху запаянные, говорите? А если... Тоже нельзя? Ну, пускай будет 10, ладно, уговорили.

Вотум доверия

Говорить про Tropico можно до вечера, потом утром и еще после обеда — это игра поистине бездонна. Рассказы про экспансивную внешнюю политику, хитрые банковские махинации, советские военные базы в джунглях, военные перевороты и пан-карибские олимпийские игры займут весь остаток журнала мелким шрифтом, не оставив место даже на письма и рекламу на задней обложке. Нынешний вердикт таков: гениально, хотя и ждали большего. Тропическое солнце печет макушку, чайки кричат, пароход с туристами причаливает к берегу, а фабричный гудок возвещает начало нового дня. Это мир, в котором хочется жить, это игра, в которую хочется играть вечно. Шедевр. ■





Рукописи не горят.
М. А. Булгаков

Квест

Жанр: Квест
Издатель: Mattel Interactive
www.mattelsupport.com
Разработчик: Presto Studios
www.presto.com
Похожесть: Myst, Riven, Real Myst
Сайт Игры: www.myst3.com

НЕОБХОДИМО: PII-300, 64Mb
ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-400, 128Mb

МУЛЬТИПЛЕЕР: Нет

Прежде чем начать подробный рассказ о третьем Myst, скажу о главном, что выделяет его из десятков других игр, выходящих каждый месяц. Игра неправдоподобно, божественно красива. Каждая эра — произведение искусства. Каждый ракурс радует взгляд или поражает воображение. И ради постижения и достижения этой красоты стоит снова и снова перебирать варианты и ломать голову над очередной завернутой загадкой. Чтобы пройти чуть-чуть дальше и увидеть немного больше...

Рукописи не горят

Книги, книги и книги. . В играх серии «Мист» они окружают нас повсюду Книги — это ключи к миру *Мист*. В них содержатся описания островов-эпох, и они же служат порталами между ними. Каждая игра серии — это путешествие по ряду прекрасных и странных эр при помощи и в поисках книг-порталов. Сюжет каждой связан с сожженными, разорванными или похищенными книгами

Третья серия знаменитой игры верна этой традиции. Помните сыновей *Этруса* — злобных *Сирруса* и *Ахенора*, которые предали отца и уничтожили библиотеку острова Мист в первой игре? Именно их жадность и жестокость стали причиной конфликта, который лег в основу сюжета Exile Когда-то Сиррус и Ахенор в своих междоусобицах погубили одну из эпох — *Нарайян* Живший там *Сооведро* потерял жену и двух дочерей, потом провел двадцать лет в одиночном заключении в одной из заброшенных эр и потерял рассудок Когда он пришел в себя и при помощи найденной книги обрел возможность перемещаться между мирами, то решил отомстить тому, кто, по его мнению, был виноват в случившемся. Этрусу. Странствуя по эпохам, созданным Этрусом, он вывел из строя все, до чего только мог дотянуться А потом стал следить за Этрусом, поджидая удобного момента..

Этрус же не ведает о случившемся Прошло десять лет со времен гибели его сыновей и спасения *Катерины* из мира *Riven*, и теперь они с женой живут в прекрасном оазисе среди пустыни. Там, на солнечной террасе, и начнется действие игры. Вы узнаете, что Катерина родила дочь, а Этрус работает над планом, как помочь людям *Д'ни*, выжившим после гибели их великого города. Исследуя различные эры, он пытается написать эпоху, в которой цивилизация сможет успешно развиваться, не испытывая при этом глобальных потрясений. Особенно большие надежды в своих исследованиях Этрус возлагает на эру *Рилишон*. Спрятанная в прозрачный кристалл, книга этой эпохи лежит в его рабочем кабинете на почетном месте Когда он открывает защитный колпак, чтобы показать вам книгу, Сооведро решает, что удобный для мщения момент настал.

Внезапно в комнате материализуется странная фигура в обносках, которая, схватив висящий рядом огненный кристалл, швыряет его на портьеры. Начинается пожар. В возникшей сумятице Сооведро выхватывает книгу Рилишон и исчезает вновь. Но полу остается лежать другая распахнутая книга. Коснитесь ее — и вы последуете за похитителем.

В погоне за книгой Рилишон нам предстоит пройти пять сложных, невероятно запутанных эр Exile. Путь Сооведро отмечен сломанными механизмами и потерянными страницами из его дневника Нам предстоит преследовать за ним, разбираясь в принципах работы испорченных приборов и ремонтируя их Но не это главное Главное — то, что будет окружать нас на этом пути.

Летают не только птицы... «Простой советский трактор» эпохи энергии.

Ежу понятно, эту дверь нам придется открывать. Только пока непонятно — как.

Книголюб с молотком в руках – спятивший Саавердо. Его роль сыграл актер Брэд Доуриф, когда-то получивший премию Академии за роль в знаменитом фильме «Полет над гнездом кукушки»

Но сюжетную линию, как бусины на нитку, нанизаны переливающиеся всеми цветами радуги драгоценные капли миров. Они своеобразны и прекрасны. Они наполнены пением птиц и шумом ветра, плеском волн и скрежетом невиданных механизмов. Это услада для глаз и испытание для ума. Буйная зелень эры природы *Эдонно* и парящие в розовом небе острова эры гармонии *Наройян* способны надолго пленить ваше воображение и погрузить в необыкновенный мир «Миста»

Грани мистотворчества

Смена разработчиков не сказалась отрицательно на качестве игры. Быть может, Exile даже ближе к традициям Myst и Riven, чем недавний **Real Myst** от основателей серии братьев **Миллер** (компания **Cyan**). В Real Myst разработчики сделали упор на создание 3D реальности, в которой играющий мог бы полностью раствориться: этому служит плавный скроллинг, интерактивность мира, ощущение достоверности происходящего, создаваемое сменой дня и ночи. Exile по изобразительным средствам ближе к Myst и Riven, и, как в первых двух играх, упор в нем сделан на эстетику и интеллектуальные упражнения

Мы перемещаемся по миру не плавно, а небольшими скачками, имея возможность 360-градусного обзора в каждой точке. Графика по-прежнему хороша до невероятия. Некоторые ракурсы однозначно вызвали бы зависть великого сюрреалиста Дали. Правда, слегка изменился стиль. Игра стала ярче, красочнее, но утратила часть той запредельности, которая стала фирменной маркой Real Myst.

«Мист» означает «таинственный»

Чтобы насладиться красотами удивительного мира Мист и пройти игру, на каждом шагу нам придется разгадывать головоломки, предложенные авторами. Зубодробительные паззлы на фоне превосходной графики — это и есть суть геймплея Exile.

Задачи решаются по-разному. Некоторые — при помощи анализа уже виденного ранее и логических размышлений. Такова задача по балансировке моста в динамической эре. Другие — методом проб и ошибок или простым перебором вариантов Скажем, составление связного пути между четырьмя ключевыми точками в той же Амотерии. Есть такие, справиться с которыми поможет интуиция. Например, чтобы спасти птицу, которая попала в ловушку плотоядного растения, придется приложить немало усилий и изобретательности, и одной логики тут будет мало. А потом окажется, что экзотическое пернатое — это ключ к прохождению эры природы, Едонны.

Стоит уделять большое внимание деталям. Например, внимательное изучение предметов, собранных на рабочем верстаке в домике с витражными окнами учебной эпохи *Дж'анин*, даст ключ к решению нескольких загадок, которые нам встретятся позже в разных эрах. Там, наблюдая за росянкой, поймавшей муху, мы узнаем, как заставить хищное растение выпустить жертву. Это знание пригодится нам в Едонне. У верстака же мы узнаем, как соотносятся плотности дерева, кристаллов и металла. Это понадобится нам при прохождении Амотерии.

Головоломки Exile в среднем сложнее "риен-мистовских". Да и острова-эпохи заметно больше — как по размеру, так и по числу загадок. Некоторые особо талантливые идеи разработчиков могут довести играющего до белого каления. Возможно, поэтому создатели игры решили несколько гуманизировать процесс игры.

В первом «Мисте», попав в очередную эру, вы не могли выбраться оттуда, пока не решали все головоломки, отделяющие вас от хитро запрятанной книги, позволяющей вернуться назад. В Exile же, чтобы не доводить игроков до скрежета зубовного, рядом с тем же местом, куда вы прибываете, лежит книжка для возвращения в эру Дж'анин. Возник затык на одном острове — вернитесь на узловую станцию и займитесь чем-нибудь еще, пока вас не осенит.

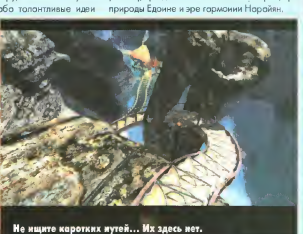
Как и в «Мисте», в Exile невозможно свернуть шею при прохождении сюжета. Но, как и там, у игры не обязательно будет хороший конец. Чтобы прийти к счастливому финалу, вам надо будет проявить не только интеллект и упорство, но также мудрость и осторожность. Последняя встреча с Саавердо в эпохе гармонии Наройян может иметь несколько исходов, причем отнюдь не все — счастливые.

В этом мире много миров

Острова-эры, странствовать по которым мы будем в игре, достойны отдельного описания.

Первая эпоха, куда вы попадете, преследуя Саавердо, называется Дж'анин. Это затерянный в безбрежном океане остров, сформированный давно потухшим вулканом. Его усеянные огромными валунами песчаные берега поросли сухими травами и пропахли солеными ветрами. В середине горного образования находится небольшое пресноводное озеро с весьма своеобразной, как нам предстоит узнать впоследствии, фауной. Меж камней тут и там виднеются стойки со странными приборами, а в центре Дж'анин на скальном основании высится здание обсерватории Солнце над островом застыло в зените.

Это место когда-то использовал Этрус для обучения своих сыновей. Обсерватория в центре острова играет ту же роль, что и библиотека "Миста". Отсюда начинаются и здесь заканчиваются путешествия в другие эры. Это — узловой центр, пересадочная станция, откуда можно получить доступ еще к четырем различным эпохам: эре энергии *Волтоис* (Voltaic), эре динамических сил Амотерии, эре природы Едонне и эре гармонии Наройян.



Не ищите коротких путей... Их здесь нет.



Странный симбиоз: в лиане живет скат.

Книги-портопы к первым трем эпохам хитро запрятоны в трех башнях, возносящихся к небу подобно бивням гигантского мамонта. В каждой эре нам предстоит разыскать ее символ, а затем вернуться на Дж'онин. Игра нелинейная — острова можно проходить в любом порядке. Три символа вместе дадут нам возможность получить доступ из обсерватории к книге эры равновесия — Наройян, где и произойдет финальная встреча с потерявшим розум Сааведро.

Какие чудеса нам встретятся в каждой из эр! В Волтаисе нас ждут гигантские механизмы, трубопроводы, напоминающие позвоночник дракона, и поражающий воображение летающий корабль. А когда мы справимся с этими чудесами механизации, окажется, что намертво вкопанное в землю каменное призмистое сооружение с достойной каземотов Центробанка массивной сейфовой дверью — это на самом деле местный аналог ракеты «Тополь», который неожиданно взовьется в небеса!

Остров Аматерия — это огромные американские горки, окруженные темной гладью бесконечного моря. В этой стране вечного заката на фоне черных вопн контрастно выделяются контуры красных сооружений, напоминающих китайские пагоды, и струятся рельсы. Остров разделен на четыре области, и каждая представляет собой уникальную загадку со своим непростым решением.

Эра Эданна — самая яркая, экзотичная и наиболее отличающаяся по стилю от эпох Миста, известных нам по прошлым играм. Под ярким тропическим солнцем из моря поднимается перекрученный ствол гигантского древа, в котором заключен целый мир. Его линии естественны и совершенны, как изгибы морской раковины. Его уровни, начиная с пронизанного солнцем верхнего яруса, где гнездятся птицы, и кончая сумрачным болотом, где жужжит мошкара и в полумраке цветут гигантские лотосы, плавно переходят друг в друга. Этот мир полон чудес.

Светящиеся под пологом леса оранжевые грибы и голубые лотосы, загадочная лиана с не менее загадочным жильцом — пурпурным электрическим скатом, белые орхидеи, которые отражают свет, как зеркало, огромные желтые цветы-линзы — вот что предстоит встретить нам в Еданне. Лес дышит, живет, шевелится. Коснитесь большого коричневого гриба, и он выбросит в воздух облачко спор, которое спугнет кружащуюся над цветком стайку мошек. Нажмите на ствол пальмы, и она испуганно отдернет листья, дав дорогу солнечным лучам.

Все загадки, которые нам предстоит решить, чтобы пройти Еданну и найти символ природы, связаны с живой материей. Пример несложной загадки — фотосинтез на практике: посветил лучом солнца на лист гигантского папоротника, тот развернулся и превратился в мост через пропасть. Соорудить из нескольких цветков орхидей цепочку отражателей уже сложнее, но тоже можно догадаться. А вот создать побудительные мотивы для стайки мошкары, заставив ее покинуть одну лесную полянку и перелететь на соседнюю, — это дело уже нетривиальное. Как и разрушить бревно, мешающее полету на тарзанке из лиан, пользуясь знанием, как растения реагируют на вид местной фауны — мелких зайцеподобных зверушек.

Усложняет разгадывание тайн Еданны еще одна характерная особенность данного мира — это безумная, спутанная в клубок и многократно перекрученная топология. Это настоящий лист Мебиуса, завязанный морским узлом. Тропинки разветвляются и сливаются, ныряют вниз, исчезают в полых стволах деревьев — запутаться легче легкого. Особенно поначалу сбивает с толку передвижение скачками. После очередного прыжка запросто можно уткнуться носом в какое-нибудь бревно и долго соображать — как ты сюда влез и, главное, как отсюда вылезти. Правда, после пробежки по той же кривой дорожке в двадцатый, скажем, раз проблема заметно смягчается.

Впрочем, красота этой эпохи искупает все сложности. Атмосферу подчеркивает прекрасная музыка, в которую вплетаются крики птиц, стрекот цикад и другие звуки леса. Кстати, музыкальное сопровождение ко всей игре выполнено на высоком уровне и замечательно оттеняет специфику миров Exile. В целом напоминающая мелодии Real Myst, музыка может неожиданно перейти в героическую ораторию типа Рика Вейкмана. А потом опять отойти на задний план...

Наверное, на этом стоит закончить рассказ. Превосходная графика, высокий уровень и оригинальность головоломок, несомненно, возносят Exil до уровня шедевра квестового жанра. Говорить о его прелестях и загадках можно много, но лучше, конечно, в него играть. Так что сделайте себе коктейль из эстетики, крутых тренировок для интеллекта, капельки сюрреализма и назовите его «Мист». И поверьте, что, вкусив его, вы получите огромное удовольствие.

А там, глядишь, Этрус напишет книги нескольких новых эпох, подрастет его маленькая дочка *Иеша* (Yeesha) и у нас появится новый повод пуститься в захватывающие странствия по новым мирам нескончаемого Миста... ■



8,5

Геймплей	Графика	Звук и музыка	Управление и интерфейс	Новизна
9	10	9	7	6

Myst III: Exile — это сплав высококачественной графики с оригинальными головоломками в духе прежних хитов серии "Мист". Он стоит вашего внимания.

Оправданность ожиданий 85%

ДОЖДАЛИСЬ ?

Матвей Кумби и К°
cumbi@igromania.ru



В голове не осталось ничего, кроме одной мысли, одного представления о простом действии: выровнять самолет! Выровнять! И снова — выровнять!

Антуан де Сент-Экзюпери, "Пилот и стихии"

Fly! II

ЖАНР — **Авиасимулятор**

НЕОБХОДИМО: PII-233, 64Mb, Riva TNT

ЖЕЛАТЕЛЬНО: PII-600, 128Mb, GeForce2

Разработчик: Terminal Reality
www.terminalreality.com

Издатель: G.O.D.
www.godgames.com

Похожесть: Fly!, MSFS, Flight Unlimited, Pro Pilot

Сайт Игры: www.iflytri.com

МУЛЬТИПЛЕЕР:НЕТ

Что касаетск рамаитики скабадиого поието, бесковечиого воик седых обкаков, утреииеи дымки иа горизоите — это все будет... во потом. А поко что паиетелв. Итак, вочииоем иа земке, пиои очевь простой: ио оиьтвметре выстоккем иоиь по довиеивю озродромо, включоем зожиговие, прагревоем дкигатели, спедим зо секторомн довлеивк и темвературы мосло, прокеркем стовиочиый тормоз, коитралируем работу дкигателей ио моксимоиьиых оборотох, КР кастраикоем во чостоту диспетчера кышки, запрашикаем разрешеиик выруиить ио кзлетиую поиосу. Сивмоем стакиочиый тармоз, плакио прибокпкем обараты, педоикми корректвруем утаи паварота, ва испопвительном рубеже запрашикоем розрешевив выехоть иа папосу в остоиовивоемск ио лиииии сторта. Ну о доиьше соксем экемеитарио: стоким закрыики ио кзлетиый утал (в НПП абычиа агакарикается каикретиые градусы дпк даииых типак сомапеток), сиава кключоем тормоз, иабиракм абараты и после команды "кзкет разрешаю" сиимоемсв с кнорк, сектор газа ставим во взкетиый режвм в следим зо иобарам скорасти. При "сиарости приивтия решевв" ручку ркем ио себв — в вперед, к иебо гоиубое. Все поиятио? Еще ромовтвки?

Сейчас будет.

Приборная панель ощерилась сотней кнопочек и рычажков. А нам на этом еще и летать...

От Квебека до Ла-Чимбы в тихом сумраке ночей...

Флай-план

Flyl 2 — это вам не кокой-нибудь "сел-нажал-и-палетел", этат только в кина шварценеггеры но "Хорриерах", как на "Мерседесох", рассекают. Перед взлетом уж будьте дабры прайти предпалетную подготовку па полной программе. Для начало определяемся, аткуда и куда летим: оговоримся сразу, чта па родным просторам бывшего СССР летать откровенна неинтересно, ибо путешествие по маршруту Иркутск-Дамодедаво выглядит как полет в пустате — никаких новигацианных каардинат, паворотных пунктов, а под крылом самалета о чем-то поет ширакое маре степи. Скажем так, международный аэрапарт Шереметьево выглядит как клуб на улицеНогарнай — никоких тебе вышек, ангаров и прочего антуражо. С другими точкоми земнога шара — номнага романтичней, к примеру, предлагаемый по умолчанию Сон-Франциско смотрится по-городскому кросиво: внизу праплывает символизирующая небаскребы текстура и прачий аэрапартовский калорит

Отличительной чертой перваго и втарага Fly! является реалистичная проробатка предполетного плона: в каталоге игры числятся ВСЕ междунородные аэрапарты мира, с реальными геаграфическими каардинатами и частатоми привадав, командных радиастанций и курсаглиссадных систем. В пилейный трепет приводит соответствие игровога времени реольному: играя в Маскве средь бела дня, на взлетая в Аризане, приходится включать бортовые огни и прожектора.

В принципе, в игру можно играть двумя метадоми — взлетел и летишь то ли в Маскву, та ли в Монголию, наслаждаясь прелестями палета по метаду радителя "Маленького принца". А можна совершенна основательно, сагласно *НПП ГА-2000* (настовлению по



Город-текстура с высоты полета N200KA.

производству полетов гражданской авиации): строго следовать маршруту, выдерживать заданную высоту эшелона, крейсерскую скорость, настроив *АРК* (радиокомпас, коллеги) на частоту поворотного пункта, сверяя координаты полета по *GPS* и карте — в общем, выполняя рутинную роботу среднестатистического Мимино с American Airlines.

Рассекая небо крепкими руками, летчик набирает высоту

А в голове его одна только мысль: выровнять самолет... впрочем, мы отвлекаемся. Летать во Fly! 2 сложно. В принципе, взлететь и пролететь метров триста до ближайшей реанимации сможет даже залетный думер, но вот чтобы почувствовать романтику... От остальных гражданских симуляторов Fly! 2 отличается проработкой самых мельчайших деталей. представьте себе приборную панель, снабженную сотней с лишним кнопочек, тридцатью индикаторами, десятью ручками и четырьмя педалями, каждая из которых что-то тихо делает — то ли гадость какую, то ли пользу. Начинающий пилот чувствует себя мартышкой за рулем "Тойоты": совершенно непонятно, что и как здесь работает, плюс имеются всплывающие подсказки, которые еще больше сбивают с толку.

Приборная панель самого простого *Flyhawk* растянута на четыре с лишним экрана, два из которых скроллятся в разрешении 1024x768.. Если вы в свое время начинали с **Chuck Eager's Air Combat**, летали на **"Ретолиаторе"**, прошли суровую школу **MSFS** и **ProPilot**, то... легче не станет. Конечно, если у вас есть действующее свидетельство пилота ГА, на худой конец — ВВС, справка об окончании ШМАС (школы младших авиационных специалистов) или, по крайней мере, в голубом детстве вы читали бестселлер Маркуши *"Вам — взлет!"*, тогда есть шанс, что с двадцатой попытки вы взлетите-таки, а с тридцать седьмой даже сядете поперек полосы. Короче говоря, Fly! 2 рекомендуется или очень упертым новичкам, или настоящим пилотам, как бы смешно сие ни звучало.

Полет за бреющем.

На момент поднимите глаза вверх и еще раз перечитайте эпиграф. Физики реалистичнее — еще поискать. От неумелой роботы джойстиком самолет натурально заваливается на бок, и пилот начинает лихорадочно шарить глазами от авиагоризонта до альтиметра, попутно зачем-то сливая топливо и щелкая тумблером выпуска закрылок. Для нормального разворота на 180 градусов требуется одновременно контролировать до десяти параметров, а учитывая безразмерность приборной панели, на любование видами из окна не остается никаких глаз.

"По просьбам трудящихся" во Fly! 2 кроме всех тех же самолетов из первой части появился и гражданский вертолет. *Bell 407* — не *Apache*, конечно, и даже не *Air Cobra*, но человеку, который в первые десять минут полета не приложится о землю, я готов пожать руку. Очень сложно, интересно, а главное, необычно — постоянное удержание тангажа, попытки зафлюгировать винт в полете и тому подобные необычайные эксперименты очень недурственно разбавляют самолетную тематику этого гражданского авиасима.

Долетим?

Во всем же остальном — на самом высоком уровне. Красивости Fly! 2 явно не занимать. Это не **Flight Unlimited 2**, конечно, но вспомните о масштабах! Все местные красоты ограничены самолетами и прорисовкой горизонтов, облаков и закатов. Но какие это самолеты! Какие это закаты и горизонты — только взгляните на картинки! Ради играющего блика садящегося солнца на фонаре кабины, грозовых облаков и крупных дождевых капель на стекле стоит разобраться во всех семи экранах управления, купить хороший джойстик и впасть в длительный транс свободного полета ■

РЕЙТИНГ 8,5 МАНИИ

ГЕЙМПЛЕЙ 9 | ГРАФИКА | ЗВУК И МУЗЫКА | УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС | НОВИЗНА

Настоящих суровых будней обычного гражданского авиатора.

ДОЖДАЛИСЬ ?

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 95%

CIA Operative-Solo Missions

Жанр: 3D Action ● **Издатель:** ValuSoft ● **Разработчик:** Trainwreck Studios
Похожесть: Soldier of Fortune ● **Системные требования:** PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 3D уск.
Мультиплеер: Нет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ ЦРУ на тропе войны. Да, да, именно так! А вы думали, что оперативники ЦРУ — это только те интеллигентные с виду американцы, что расхаживают вокруг Кремля?! Ошибались.

Как играть ➤ Вы — крутой ЦРУ'шник, который предпочитает решать все свои проблемы не фирменной американской улыбкой до кончиков ушей, о попроще — с пушкой наперевес. Получив особо увлекательное задание по устранению кого-нибудь Сан-Педро-Мигеля-Санчеса, идете его выполнять. После всех ваших телодвижений обычно остается горстка трупов приверженцев этого Сан-Педро-Мигеля. Основное оружие — пистолет, автомат и снайперка. Для последней патроны бесконечны (это, видимо, одна из новых разработок ЦРУ), а для остальных патроны снимаются с убитых врагов. После выполнения миссии покажут статистику попаданий по разным частям тела, которая непосредственно от вашей точности никак не зависит — разброс у автомата такой, что стреляет куда угодно, только не в цель.

Rulez ➤ Не напрягающий геймплей и выдержанный стиль.

Suxx ➤ Если не убогая, то устаревшая минимум на 2-3 года графика. AI практически отсутствует. Уровни хоть и не бездарны, но внешнее убранство оставляет желать лучшего.

Что еще ➤ Даешь игру про ФСБ!

5,0 **ДОЖДАЛИСЬ?** Весьма посредственной развлекаловки на вечер.

Jetboat Superchamps



Жанр: Аркадные гонки ● **Издатель:** Fiendish Games ● **Разработчик:** Globalstar Software
Похожесть: London Thames Racer ● **Системные требования:** PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 3D уск.
Мультиплеер: Нет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Очередные гонки на катерах. На этот раз — анимешные.

Как играть ➤ Выбираем себе персонажа и катер. У каждого из них три параметра: скорость, маневренность и сила. Выбираем режим — аркадный или "на время" — и вперед! В аркадном катоемся наперегонки с соперниками по вэйпоинтам, пролет мима которых возможен лишь три раза (после третьего приходит гамовер). На время — в гордом одиночестве и опять по вэйпоинтам, пролет мимо которых в данном случае означает потерю 10 драгоценных секунд. В целом все стандартно, но есть одно «но». Катера у нас водометные, а не винтовые. Причем водомет этот двигается — соответственно, повернуть без подачи струи нельзя.

Rulezz ➤ Играется легко и непринужденно. Графика приятна, очень красивые и детализированные катера, не менее красивые текстуры на них. Очень хорошо реализована вода, особенно брызги. Также радует поведение катера на волнах — физика хоть и аркадная, но проработана на «отлично». Грамотные и красивые трассы. Приятная музыка.

Sux ➤ Как правило, быстро надоест, но тут уже не игра виновата, а жанр.

Что еще ➤ Сильно похоже на порт с приставки.

7,0 **ДОЖДАЛИСЬ?** В ожидании выхода Eveglode Rush можно и поиграть.

Eurofighter Typhoon

Жанр: Авиасимулятор ● **Издатель:** Rage Software ● **Разработчик:** Digital Image Design
Похожесть: F-29 Retaliator ● **Системные требования:** PII-300(PIII-600), 32(128)Mb, 3D уск.
Мультиплеер: Нет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Естественно, современный европейский самолет — *«Еврофайтер»*.

Как играть ➤ Странно, но DID, известная именно хардкорными симуляторами, на этот раз пошла по другому пути и максимально все упростила. Летим, на приборы не обращаем внимания. Увидели цель — держим ее в прицеле и ждем, пока ее возьмет на примету система наведения. Дальше — ракета стартует, птичка падает. Если поискать ближайший аналог «Еврофайтера», то обнаружится, что это древний **F-29 Retaliator** от той же DID, в который я с удовольствием рубился еще во времена 286-х. Там ток же красиво можно было зайти в хвост противнику, быстро взять его в прицел и выпустить по нему кучу ракет. Римейк?

Rulezz ➤ Компания полностью динамическая. Очень приятная графика, быстро бегает. Что порадовало, модели простреливаются насквозь (!), аж дырки видны. Отлично выдержанный стиль, хорошая музыка.

Suxx ➤ Тупой AI, из-за которого динамическая кампания превращается в кампанию тормозов. Виртуальная кабина только мешает — по причине своей декоративности.

Что еще ➤ Первоначально «Еврофайтер» должен был быть суперсамолетом, но в процессе разработки его столько раз кастрировали из-за дороговизны, что в результате получилась средняя по всем параметрам машина.

7,5 **ДОЖДАЛИСЬ?** Те, кто хочет почувствовать прилив ностальгии, — да.

Ведущий рубрики: Антон Логвинов (ail@dubna.ru)



eRacer

Жанр: Автосимулятор ● Издатель: Rage Software ● Разработчик: Rage Software
Похожесть: NFS ● Системные требования: PIII-600(Athlon 1Ghz), 128(512)Mb, 3D уск. (GeForce3)
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет ● Сколько CD: Один

В основе ➤ Очередные кольцевые гонки — правда, на симулятор явно не тянут, хотя имеют массу черт такового.

Как играть ➤ Как в любые гонки. Просто берешь и едешь, наматывая круги. Вначале на выбор даются два стальных агрегата и одна трасса (это уже не выбор), а остальные открываются в зависимости от ваших успехов. Деньги - немаловажный фактор. Нужно не только чинить поцарапанный болид, но и копить на новый, да и за участие в заезде тугрики сдерут.

Rulezz ➤ Графика чудесная, это не обсуждается, — у Rage по-другому не бывает. Отличные по дизайну и оригинальные трассы. Напряженный и увлекательный геймплей. Очень сильный искусственный интеллект - не думал, что я такое когда-нибудь скажу.

Suxx ➤ Гибрид будет плохо принят симуляторщиками из-за своих аркадных черт и отвергнут "аркадами" по причине излишней для них сложности. Да и графика могла бы тормозить поменьше!

Что еще ➤ Игра заточена под соревнования в Интернете. Если у вас есть мобильный телефон с WAP, вы можете узнать результаты, что называется, «на ходу» на *www.eracer-online.com.*

7,5 ДОЖДАЛИСЬ? Аншлага Rage не соберет, но примкнувшие появятся.



Pearl Harbor: Defend The Fleet

Жанр: Аркада ● Издатель: Infogrames ● Разработчик: WayForward Technologies
Похожесть: Paratrooper, Beach Head 2000 ● Системные требования: P-200(PII-450) 32(64)Mb, 3D уск. ● Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

В основе ➤ В основе этой игры лежат события, произошедшие... Нет, не так. Эти всемирно известные события Второй мировой войны (японцы бомбят Перл-Харбор) легли в основу одного высокобюджетного голливудского фильма, рекламу которого сейчас частенько крутят по ящику, и уже в честь фильма были выпущены две игры. Кто там сказал, что нет пророка в своем отечестве? Откройте пятый номер **«Мании»**, обзор Normandy, пункт «Дождались?». Смешно? Мне тоже.

Как играть ➤ Первая на сегодня PC-игра про Перл-Харбор представляет собой римейк всемирно известного Paratrooper. Суть одна: есть турель (шесть штук разного калибро плюс ракеты и пушка Гатлинга) и есть корабль, на котором она базируется (восемь штук). Также есть враги (много штук), которых нужно постоянно сбивать. Что интересно (если это слово вообще применительно к данному продукту), оружие переключается мгновенно, причем не сходя с места: какие, оказывается, технологии были во времена WWII!

Rulez ➤ Честно говоря, присутствие оного в игре не обнаружил, как ни старался.

Suxxx ➤ Графика — никуда не годится. Тупые модели, дебильные и однообразные ландшафты. Игра максимум на полчаса — потом либо рука отвалится, либо мышь сломается.

Что еще ➤ А еще одна игра ниже.

5,0 ДОЖДАЛИСЬ? Геноцид несчастных японцев. И геймеров, которые это купят.



Pearl Harbor: Zero Hour

Жанр: Аркада ● Издатель: Simon & Schuster ● Разработчик: ASAP Games
Похожесть: Desert Strike ● Системные требования: P-200(PII-450), 32(64)Mb, 3D уск.
Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

В основе ➤ Вторая на сегодня игра на тему Перл-Харбора. 60 лет прошло, как-никак, отчего бы сразу две игры не выпустить?! Пусть кривых, сварганенных за пару месяцев, но — две!

Как играть ➤ Zero Hour так же, как и Defend The Fleet, относится к жанру аркад, но несколько другого типа. Вид сверху, более десяти самолетов, и миссия, которую нужно выполнить. Прямо как в классической (ныне покойной, к слову) серии "Страйков" от EA, только гораздо примитивнее. Миссии не требуют какого-то особого подхода (как в "Страйке"), а представляют собой примитивный kill'em all, причем с неограниченным боезапасом. Иногда встречаются боссы вроде огромных линкоров.

Rulez ➤ Поищем где-нибудь в другом месте.

Suxxx ➤ Графика... даже слов жалко. И на все прочее — тоже.

Что еще ➤ Чего еще ожидать "по мотивам Перл-Харбора"? Ведь все эти знаменательные четырехчасовые события произошли аж в декабре, а до него еще ой как долго... Представляете, сколько авиасимуляторов, стратегий, аркад, экшенов мы сможем еще увидеть!

5,0 ДОЖДАЛИСЬ? Геноцид несчастных японцев. И, опять же, геймеров.

Илья Илюхин
ilya@igromania.ru

Весь компьютер — в числах

Надеемся, вы прочитали две предыдущие статьи об ускорении Windows и Интернета (см. №2, 3 за 2001 год). Но сам факт того, что ваша система стала супер-оптимизированной, еще не обеспечивает ее должной работы: какие бы чудеса вы ни вытворяли с "Форточками", какими бы программами-оптимизаторами ни пользовались, всегда возможен вариант, что какие-то компоненты железной начинки вашего компьютера не работают должным образом. Причины этого могут быть разными — брак в самой "железке", несовместимость отдельных компонентов, кривые драйвера, сбойная операционка, ошибки при настройке и еще тысяча разнообразных факторов. В результате приходится сталкиваться с незапускающимися программами, тормозящими играми и устойчивой головной болью при попытке хоть как-то разобраться в причинах всего этого безобразия. Зачастую оказывается, что безбожные тормоза в Q3 — это не повод к очередному апгрейду, а признак сгоревшей оперативной памяти или симптом того, что не помешает обновить драйвера видеоплаты.

Уверены ли вы в том, что ваш компьютер работает именно так, как должен?

Ответить на этот вопрос можно с помощью специализированного программного обеспечения — утилит для тестирования железной/программной начинки вашей рабочей машинки. Эти программы помогут вам выяснить мощность процессора до последнего герца, разобраться с возможностями видеокарты, замерить скорость работы CD-ROM'а и выявить все слабые места конфигурации. Вот и ответ на классический вопрос "что менять в первую очередь — процессор или видеокарту, памяти докупить или вообще на все забить?".

Приложений-тестеров существует великое множество, все имеют свои достоинства/недостатки, а также различные области применения. Что-то лучше подойдет для замера производительности видеокарты, что-то — для определения скорости вращения CD-привода. Разобраться хотя бы с половиной существующих "тестеров" не представляется возможным — слишком много их развелось, потому мы рассмотрим лишь самые удобные, простые и доступные. Для того же, чтобы определиться с областями применения каждой программы, мы разобьем их на две категории: все, что относится к **3D-графике** (читай — играм), и все, что предназначено для **прочих целей** (дисководы, сети, коврики для мышек и прочая периферия).

Предупреждение: во время теста настоятельно рекомендуется закрыть все выполняющиеся в данное время программы — в противоположном случае результаты могут оказаться неточными.

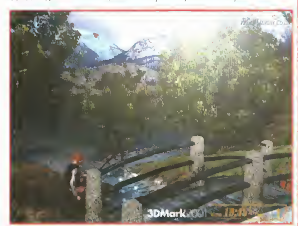
3D-графика

Трехмерная графика, столь любимая разработчиками современных игр, является самой злободневной темой при проверке производительности компьютера. Именно при работе со сложными 3D-сценами проявляются все слабые и сильные стороны вашей системы. До и скажите честно, ради чего вы тратитесь на апгрейды — чтобы в Office буковки быстрее рисовались?

3DMark 2001

Разработчик: MadOnion.com
Размер: 39 Mb
Лицензия: Freeware/Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.madonion.com

Компания **MadOnion.com**, разработчик обозреваемого приложения, с завидной регулярностью радует нас свежими версиями пакетов для тестирования 3D-подсистемы компьютера. Последняя версия программы, **3DMark 2001**, была выпущена совсем недавно, в марте сего года. Но ее популярности могут позавидовать многие "старички". Прежде чем приступать к детальному разбору приложения, следует предупредить вас об одной особенности 3DMark 2001. Программа ориентирована на самые передовые конфигурации, в чем-то даже опережает свое время (всю мощь и красоту смогут ощутить в первую очередь обладатели еще не вышедшего **GeForce3**, под который этот пакет и заточен). Если ваш компьютер не удовлетворяет рекомендуемым системным требованиям — Intel-совместимый процессор 500 MHz, 128 Mb, 3D-ускоритель (32 Mb памяти), 100 мегабайт места на винчестере, DirectX 8.0 (обязательно!) и операционная система Win9x/ME/2000, — вам лучше будет поискать **более раннюю версию**: **3DMark 2000** или даже **1999** (для совсем "дохлых" машин, типа P200/32MB/4MB Video).



Вопреки распространенному мнению, 3DMark тестирует не только вашу видеокарту, а всю железно-программную начинку системного блока; результат его работы зависит от уймы факторов: настроек операционки, версий драйверов и общей сбалансированности системы. Если ваш процессор носит гордое имя **Pentium MMX**, то какой бы крутой ни была видеоплата, получен-

ный результат будет ужасен. Программа имеет три режима работы — **демонстрационный** (смотрим ролик красоты неописуемой), **игровой** (мини-игра с обалденной графикой, в которой мы управляем вооруженным до зубов джипом) и собственно **тестирующий**, на котором стоит остановиться подробнее. Все тесты подразделяются на три категории — игровые, теоретические и исследующие возможности DirectX 8.

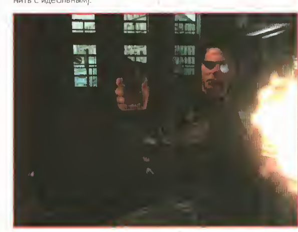
Игровые тесты построены на движках находящихся в разработке игр (в их списке засветился и **Max-FX** — "мотор" грядущего **Max Payne**), их предназначение состоит в проверке того, насколько бодро новые игрушки будут бегать на вашем компьютере. Таких тестов имеется четыре штуки — футуристические гонки со стрельбой, фэнтезийный город, над которым пролетает дракон, перестрелка из **"Матрицы"** и безумно красивые виды природы (запускаются только на третьих GeForce). Каждый из них поочередно запускается с низкой и высокой детализацией, отмеряя среднее значение **fps** (кадры в секунду). В результате можно прикинуть, готовы ли вы (и ваше железо) к игре в серьезные симуляторы, РПГ или экшены.

Теоретические тесты и **тесты возможностей восьмого DirectX** представляют интерес в первую очередь для "продвинутых" или просто любознательных пользователей. Первые из тестов высчитывают **стандартные характеристики 3D-подсистемы**. Такие, как скорость заполнения (количество пикселей, которое карта может обработать в единицу времени; является одним из наиболее важных показателей), работу с высоким числом полигонов (важна для "тяжелых" сцен, например, для мясистого Q3-побоища с десятком ботов) и рельефное наложение текстур по различным алгоритмам (с помощью этих хитростей разработчики имитируют блестящие/отражающие поверхности, а также мелкие детали и трещины на стенах, помогающие придать эффект объема). Возможности DirectX 8 не столь актуальны — в играх эта пока почти не используется. Здесь нас ожидают три теста — **пиксельные шейдеры** (позволяют создавать реалистичные эффекты отражения и т.п.), **вершинные шейдеры** (помогают упрощать обработку сложных объектов) и **точечные спрайты** (используются для работы с системами частиц — эффектов типа клубов пыли, снега, дождя). Все это великолепие полезно для оценки **потенциальных возможностей видеосистемы** и для выяснения того, поддерживается ли то или иная функция вашим железом.

По завершении всех тестов вам покажут детальный отчет, содержащий как итоговый рейтинг системы в "условных единицах", так и показатели для каждого теста. Полученные результаты можно сохранить или сравнить с показателями других пользователей, для чего предназначен онлайновый броузер.



3DMark 2001 существует в двух вариациях: бесплатная и платная (профессиональная). Естественно, платная версия имеет больше возможностей, чем обычная. Если вы решите заплатить **$24.95** (стоимость продукта) или как-то иначе раздобудете заветный регистрационный номер, то дополнительно получите возможность запускать тесты в пакетном режиме. В этом случае каждый из них выполняется несколько раз, что обеспечивает более точный результат. Будучи запущенным на ночь, такой режим позволит проверить стабильность работы системы, что особенно актуально для любителей разгона. В дополнение вы сможете полюбоваться на мини-игру и "разблокируете" **тесты на качество изображения** (с каждого игрового теста снимается скриншот, который затем можно сравнить с идеальным).



Линейка **3DMark** — лидер в своей области, максимально удобна и доступна для любых категорий пользователей — от новичков до профессионалов. А ориентация на игры нового поколения (а не какие-то гипотетические "3D-приложения") порадует любого геймера. Если вы являетесь счастливым обладателем современного компьютера, уймо приятных эмоций от созерцания демок и тестов обеспечено. Когда кто-нибудь из моих знакомых интересуется, зачем я угрохал столько денег на очередную железку, я без лишних слов сажаю его перед компьютером и запускаю демонстрационный режим программы. Вопросы после этого отпадают сами собой вместе с челюстями любознательных товарищей. Если же ваш системный блок давно покрылся пылью, а о новых играх вы и не мечтаете, обратите внимание на **3DMark 2000** и **1999**. Скачать этот тест стоит в любом случае (к сожалению, по ряду технических причин мы ***не смогли выложить приложение на компакт***).

Небольшой прикол: откройте новый проект, назовите его **"Holy Cow!"** (без кавычек) и запустите игровой режим (**Game Demo**). Все враги заменятся летающими коровами.

3D WinBench 2000

Разработчик: Ziff-Davis
Размер: 86 Mb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
www.3dwinbench.com
www.zdbop.com

Еще одно приложение для тестирования быстродействия 3D-подсистемы. Если 3DMark в основном ориентирован на замеры скорости работы игр различных типов, то главным предназначением 3D WinBench 2000 является оценка функциональных возможнос-



тей вашей системы (в первую очередь видеокарты). С помощью этой программы можно в три секунды выяснить, почему не работает то или иная функция, и моментально устранить неполадку. Всего в 3D WinBench 2000 присутствует более 123 (!) тестов, которые можно тут же сравнить, записать в одну базу данных или конвертировать в формат Excel. Тесты разделены на группы. Рассмотрим их поподробнее.



Проверка действием

Тесты — это, конечно, здорово, но не менее полезно проверить производительность компьютера в боевых условиях любимой игры. Только далеко не каждая игрушка содержит в себе нужные для этого средства. Для этого движок должен уметь считать среднее значение fps. Так, для подсчета скорости Q3 достаточно активизировать консоль ножотием "~" и ввести "timedemo 1; demo demo001" (без кавычек; вместо demo001 вводите название интересующей демки, для которой и будет производиться расчет). Unreal Tournament включает счетчик кадров в секунду после активизации опции Tools/TimeDemo Statistics. Если игра кадры в секунду показывать отказывается, попробуйте воспользоваться специальной утилитой от Intel — VTune Performance Analyzer, найти которую можно по адресу *http://developer.intel.com/software/products/vtune/*. Будучи запущенной в фоне, эта программа тихонько протоколирует среднее значение fps (учтите только, что она сама «отъедает» некоторое количество ресурсов, за счет чего результаты оказываются несколько сниженными).

3D Quality — около 70 тестов, предназначенных для проверки разнообразных функций видеакарты. В процессе их выполнения на экране отображаются трехмерные сцены различной сложности, которые предлагается сравнить с "правильным" вариантом (также на экран выводится и "неправильная" картинка). В результате можно определить все ошибки и устранить их, если это возможно. В конце каждого теста выносится вердикт: Not Capable (данная функция видеокартой не поддерживается), Incorrect (функция работает неправильно) или Capable (все замечательно).

3D Winmark 2000 — выявление скорости работы видеосистемы в приложениях Windows. Со временем тест усложняется за счет увеличения количества полигонов, размеро текстур и добавления различных спецэффектов (освещения и т.п.). Предварительно стоит пробежать Quality тесты, дабы выявить, на что способна ваша «старушка» (иначе некоторые тесты могут не запуститься).

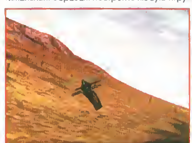
3D Buffer — семь тестов, которые предназначены для проверки возможностей работы графического адаптера с двойным и тройным буферами. Буферизация помогает гладко воспроизводить движение. Изображение следующего кадра заранее рассчитывается вне видимой части сцены, чтобы в нужный момент мгновенно вывести на экран. Если не использовать этот прием, можно получить неприятные "подергивания", связанные с задержкой между кадрами. Естественно, что предварительный расчет требует больше ресурсов, цель теста — выявить, какой из алгоритмов буферизации является для вас предпочтительным.

3D Features — проверка работы видеокарты с различными спецэффектами (туман, цветное освещение, блики и т.п.). В особо запущенных случаях тест может и не пойти — все зависит от типа видеокарты. С помощью этого теста вы узнаете, но что способен ваш графический адаптер.

3D Filter Modes — данные восемь «проверок» предназначены для проверки работы видеокарты с различными типами фильтрации. Суть фильтрации заключается в сглаживании резких переходов между пикселями, благодаря этой функции текстуры в современных играх при максимальном приближении не превращаются в кучу разноцветных "квадратиков", как это было, например, в Doom. Существует несколько алгоритмов фильтрации, отличающихся качеством и скоростью работы. Предназначение данного теста — подобрать оптимальный по соотношению скорость/качество (и потом использовать его при настройке игр).

Resolution Tests — запускают одну и ту же картину во всех разрешениях, которые поддерживают видеокарта и монитор. Результат выдается в fps (frames per second). Чем больше кадров в секунду, тем плавнее движется картинка. В результате можно прикинуть, с каким разрешением лучше гонять любимые игры.

Texture Size — почти то же самое, только здесь мы имеем дело с различными размерами текстур (результат также в fps). Знание того, как ваша видеокарта работает с большими/маленькими текстурами, поможет оптимальным образом настроить любую игру.



В отличие от 3DMark 2001, данная программа предъявляет к компьютеру значительно более гуманные требования (любой Pentium-совместимый процессор, 64 Mb памяти, Win 98/SE/2000, DirectX 7.0, 200 мегабайт свободного места, разрешение 800x600 или выше и графический адаптер, поддерживающий глубину цвета не меньше 16 бит на пиксель). Сложно сказать, хорошо это или плохо, ведь в этом случае существенно снижается нагрузка на систему (как бы вы стали проверять скорость работы своего компьютера с 3D-играми — на примере Quake1 или Quake3?) и число тестов, рассчитанных на современное железо. В целом 3D WinBench 2000 — добротный тест, имеет множество сертификатов и... А впрочем, что я рассказываю — идите на *www.zdbop.com* и качайте его сами (на ***нашем диске*** вы его, к сожалению, ***не найдете***).



Дополнительно посоветую попробовать пару приложений, в наш обзор по различным причинам не вошедших: Tirtanium и Vulpine GLMark. Ценителям антиквариата приглянет-

ся Final Reality — одна из старейших тестирующих программ. Скачать эти приложения можно с большинства сайтов железной тематики, например, *www.3dnews.ru/download/tests/*.

Тестируем все

Поразмыслив над тем, какие программы поместить в данную категорию, мы остановились на двух из них — универсальной SiSoft Sandra и измерителе производительности компакт-диск приводов CD-ROM Drive Analyzer. Причины такого выбора не случайны: игровой компьютер без CD-ROM'а — нонсенс, а возможности "Сандры" столь велики, что каждый найдет, что в ней "потестить". Отвлекаться на менее распространенные вещи, вроде тестов для пишущих CD-приводов и прочей экзотики, не будем: не у каждого такое железо есть, следовательно, не всем это интересно.

SiSoft Sandra Standard

Разработчик: SiSoftware
Размер: Размер 2.29 Mb
Лицензия: Freeware/Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.sisoftware.demon.co.uk

SiSoft Sandra (the System ANalyser, Diagnostic and Reporting Assistant) — один из самых лучших пакетов мониторинга, тестирования и диагностики компьютера. Главное достоинство "Сандры" — ее универсальность. Среди пятидесяти доступных тестов обязательно найдутся нужные именно вам. Каждый компонент тестируется отдельно, итоговых рейтингов системы вроде "50 fps в игре типа А" нет. Полученный результат можно сравнить с эталонными вариантами. Так, при тестировании процессора вам покажут не только скорость вашего «камня», но и результаты, полученные на различных моделях PIII/Athlon'ов/Celeron'ов. Если вы видите, что ваш P4 позорно "продул" старенькому Celeron'у, значит, что-то с ним не так.



С помощью этой утилиты можно протестировать и получить детальные отчеты по таким узлам и системам вашего компьютера, как процессор, модем, параллельный и последовательные порты, системные шины, различные манипуляторы (мыши, клавиатуры, джойстики), винчестер, графический и звуковой адаптеры, оперативная и виртуальная память и многое другое. "Сандра" поддерживает все современные процессоры с различными технологиями: MMX, 3DNow!, SSE(2). Предоставляет полную информацию о DirectX, различных шинах (AGP, PCI, VESA & EISA), определяет Plug-and-Play. В последних версиях код был переписан заново с целью использования расширений Windows Me/2000 и добавлена поддержка Pentium IV. Что говорить, программа просто золотая — перечислять полный список возможностей здесь не имеет никакого смысла, смотрите его на диске.

Сравнительно недавно SiSoftware прекратила разработку последующих версий Sandra, выпустив новый проект Samantha, который совместим с Windows 2000/NT. В "Саманте" улучшена поддержка многопроцессорности и сетей плюс "добавлено" пара профессиональных возможностей. Однако не стоит отчаиваться, Sandra будет существовать в виде отдельной службы, входящей в состав Samantha (совместимость с Windows 95/98/Me сохранена). На сайте ZDNet Sandra получила максимальный рейтинг, а то, что программу скачало около миллиона человек, говорит о многом.

Как и многие программы подобного рода, Sandra существует в платном и бесплатном вариантах. Платный более функционален (в частности, там реализованы алгоритмы проверки работы сети TCP/IP, IPX/SPX) и имеет пару сомнительных преимуществ вроде бесплатной технической поддержки. Большинству пользователей за глаза хватит "халявной" версии, найти которую можно *на нашем компакт-диске*.

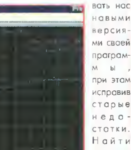
CD-ROM Drive Analyzer

Разработчик: Alexander Filippoff
Размер: 243 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
www.geocities.com/researchtriangle/lab/1228/cdan_e.html

Эта программа предназначена для тестирования **производительности** CD-ROM и **проверки качества** определенного диска. Легкая в применении утилита может быть также использована для выяснения быстродействия двух CD-приводов. Во время тестирования строится график, иллюстрирующий скорость считывания данных с CD-ROM, который можно сохранить в BMP-формате. Цифровые результаты тоже можно сохранить отдельно.

Результат будет на порядок выше при включенном DMA-режиме в свойствах вашего CD-ROM. Алгоритм работы теста исключает кэширование информации, делая результаты более объективными. Наиболее реальные результаты можно получить на платформе Windows NT, так как у нее, по мнению автора, улучшена поддержка и работа CD. Не обошлось и без недостатков, правда, не столь существенных. Так, CD-Rom Drive Analyzer не может тестировать Audio и SCSI приводы (но есть ли у вас такие?).

Автор программы, Александр Филиппов, наш бывший соотечественник, живет в Киеве. Будем надеяться, что он и впредь будет радовать нас новыми версиями своей программы, при этом исправив старые недостатки. Найти его программу можно на *диске "Мании"*.



Вот и все. Несмотря на то, что за бортом остались некоторые интересные программы, самое актуальное и необходимое мы разобрали. Если вы хотите еще пару тестов, посоветую глянуть VideoMark2000 (возможности работы системы с видео), Audio WinBench (тестирует алгоритмы 3D— и "обычного" звука) и Internet Conection Benchmark (измеряет качество Интернет-коннекта). Где их искать, вы уже знаете (см. выше). Желаем вам, уважаемый читатель, всегда высоких баллов в тестах вашего компьютера. ■

Иван Гусев aka Nemezido
lgusev@onego.ru



ДЕЛО ВРЕМЕНИ

БОЛЬШИЕ ИГРЫ В БОЛЬШОМ КИНО

Слухи о том, что на основе знаменитой игры Diablo будет снят полнометрожный художественный фильм, уже давно будорожили умы и восполяли воображение фанатов. Blizzard не скрывало планов сделать из игры хорошую киношку. Поэтому, когда стало известно, что кинокомпания New Line Cinema приступает к съемкам Diablo и выпуск данного шедевра намечен на 2002 год, радости многих не было предела. Одноко вскоре выяснилось, что иас обманули — казачок-то засланный. Гэри Грей, режиссер "Пятницы" и "Переговорщика", приступил к съемкам криминального боевика Diablo, не имеющего ничего общего с игрой. В Blizzard иемного подумоли — и подоли в суд на New Line Cinema с целью отсудить название и не дать его запятиать. Ведь фильм по компьютерно-игровому Diablo — вапрос времени.

История, рассказанная выше, лишь частиый случай, можно сказать, недоразумение. На протяжение уже многих лет игровой мир отлично уживается с кинематогрофом, активна с ним взаимодействуя. Игры создают по фильмам, фильмы снимоют по играм — так было, есть и будет.

Был бы герой, а игра найдется...

С чего все началось? С тридцати трех кошек (тьфу ты, опять эта проклятоя реклама!). Сначала игровоя индустрия активно пользовалась кинематаграфом. Вспомните 80-е — начало 90-х годов. Вo что только мы не играли: "Аладдин", "Русапочка", "Бэтмен", "Робокоп", "Терминатор" и тому подобное. Голливуд выпускал очередной блокбастер, и подчос спустя пару месяцев но прилавки могазинов попадоло игра с аналогичным названием, схожей сюжетной асновой и знакомыми по фильму персонажами. Обычно качество подобных игр оставляло желать лучшего, а потому герои кинофильмов не прижились на игровом рынке. Однако некоторые, как говорится, пришли, чтобы остаться.

Вселенная сериала Star Trek дала игровому миру десятки игр. Ежегодна в свет выходит до полудюжины "Стар Треков" в разных игровых жанрах: тут тебе и аркады, и экшены, и космические стротегии на любой вкус. Казолось бы, рынок довно должен быть пересыщен "Стар Треком" и начал отверготь его, кок ребенок манную кашу. Одноко мы имеем дело с уникальным явлением — с американскими фанатами телевизионной космической саги, которые скупят даже зубные щетки, если на них написать Star Trek. К вашему сведению, в США даже действует церковь Star Trek, где уверены, что телесериал принес в мир новое Откровение. Качественных игр, действие которых разворочивается во вселенной Star Trek, кот наплокал (разве что Elite Force), встречаются неплохие середнячки, но в основном геймерам пытаются "впарить" нечто неудобоворимое и едва играбельное.

Давным-давно в одной далекой галoктике... А это уже другая болезнь, Star Wars называется. Количества джедойских и околоджедойских игр довно превысило разумный предел, причем если первые заслуживали похвал (Dark Forces и Jedi Knight, X-Wing и TIE Fighter, Rebel Assault), то в дальнейшем LucosArts скатились до чистой, незамутненной этическими соображениями коммерции. Только по мотивам первого эпизода "Звездных Войн" было ностругона целых пять (!) игр (последняя на сегодняшний день — Battle for Naboo). Не то чтобы игры совсем провальные (скажем так — средненькие), одноко погоня зо длинным долларом, осуществляемая в столь откровенной форме, сильно удорила по престижу Star Wars в геймерской среде. Сейчас, похоже, кампония взялось зо ум и пытоется восстоновить поштнувшуюся репутацию. В плонох — Star Wars RPG (рабочее название) от BioWare и онлайновая ролевоя Star Wars Galaxies от Verant Interactive. Интересна. Прежде все игры по "Звездным Войнам" разрабатывались в стенах компании Джорджа Лукасо. Значит ли привлечение сторонних розработчиков, что руководители LucasArts больше не доверяют своим прогроммистам и дизайнером?..

Компания Disney к игровому рынку отнеслась со всей подобающей серьезностью и теперь, ночиная роботу нод очередным мультипликационным фильмом, дает отмошку разрабатчикам компьютерных игр. "Аладдин", "Король Лев", "Мулон", "Динозавр", "История игрушек" — список можно продолжать долго. Первые две игры сделолись хитами и обрели признание даже среди геймеров, не жапующих оркоды. Во многом этому способствовала популярность самих мультфильмов. Но потом тема приелась, да и производство игр с использованием диснеевских героев вышло но поточную систему — началась халтура. Сейчас особых хитов вы среди них не найдете.

Несмотря на то, что ежегодно появляется масса игрохалтуры по кинофильмам (The Mummy, Die Hard Trilogy, Chicken Run), встречаются и достойные игры: Aliens vs. Predator (персонажи розных фильмов вместе смотрелись очень даже неплохо), Soldier, Starship Troopers, Blair Witch Project 1-3 (сильной была только первая часть) и другие. Нельзя не отметить свежий пример — экшеновый ужостик Evil Dead: Hail to the King по мотивам "Зловещих мертвецов", который, несмотря на свой приставочный вид, дает игроку солидный выплеск одреналино в кровь и мурашки по всему телу. Впрочем, ни одна из названных игр не стала по-настоящему хитовой, даже Aliens vs. Predator.

Что же касается грядущих игр по фильмом, то тут есть где развернуться. В ближайшем будущем нас ждут Buffy The Vampire Slayer (телесериал с Сарой Мишель Геллар в гловной роли недовно показы-

вали по ОРТ, по-нашему назывался **"Баффи"**), **Max Payne** (игра не имеет киноаналога, но специально делается похожей на голливудский боевик с Брюсом Уиллисом в качестве спасителя человечества), **Austin** (компания Take Two планирует выпустить игру по мотивам комедий об Остине Пауэрсе и на PC, и на Sony PlayStation 2). И, разумеется, **The Matrix**. К разработке игры по культовой **"Матрице"** только-только приступили, однако весь компьютерный мир, как пчелиный улей, жужжит, что это должен быть хит. Релиз игры намечен на следующий год чуть позже выхода фантастического боевика **"Матрица 2"** (**The Matrix Reloaded**).

Проклятие видеоигр

Игровая индустрия начала создавать собственных мегагероев очень давно. Конечно же, нельзя не вспомнить супербратьев Марио. Появившись в 1982 году в аркаде **Donkey Kong**, братцы быстро завоевали популярность. Вскоре, согласно опросам детей, они стали более узнаваемыми, чем Микки Маус. Большую популярность завоевали всевозможные файтинги, вроде **Mortal Kombat** и **Street Fighter**. Эти игры продавались по всему миру миллионными тиражами (судите сами: "Супербратья Марио 3" было продано в количестве 15 миллионов экземпляров!) и так и просились на большой экран. Сумасшедшая известность открыла героям видеоигр путь в кино.

28 мая 1993 года на экраны кинотеатров США вышел полнометражный фильм **"Супербратья Марио"**. Картина получилась бестолковой, с малоизвестными актерами и слабым сюжетом. "Супербратья Марио" собрал в прокате жалкие (для фильма такого уровня) 20 миллионов долларов, что дало повод Мари и Перу из Roxette долго сетовать: *"Мы специально для фильма такую отличную песню написали (Almost Unreal — прим.), а он взял да провалился в прокате!"*

В декабре 1994 года успеха попытал **"Уличный боец"**. Однако Street Fighter также не принес своим создателям особой радости. Главная проблема у фильма было той же, что и в случае с "Супербратьями Марио", а именно — хилый сюжет. Кассовые сборы едва превысили 30 миллионов долларов, а Жан-Клод Ван Дамм и Кайли Миноуг, сыгравшая в "Уличном бойце" тележурналистку, зареклись играть в фильмах, поставленных по видеоиграм.

Участи "Уличного бойца" и "Супербратьев Марио" избежал фейерверк боевых искусств Пола Андерсона **"Смертельная битва"**. Трудно сказать, чем Mortal Kombat взял за душу зрителей. Скорее всего, сработало все сразу: зрелищность, отличные поединки (ну... большинство поединков), мистическая атмосфера и потрясающая музыка. "Смертельная битва" оказалось 100-процентным развлечением, фильмом весьма любопытным, хотя и далеко не совершенным. Тупые диалоги вызывали усмешку, некоторые из супербойцов на удивление плохо умели драться, сильные сцены перемежались с откровенно слабыми. Да и более дурацкий финал для фильма еще поискать надо. Тем не менее, картина собрала более 70 миллионов долларов только в США и еще почти столько же — по всему миру. Продолжение не заставило себя ждать, на **Mortal Kombat: Total Annihilation** на поверку вышел глубоко второсортной продукцией и кассовые сборы оказались на 60 процентов ниже достижения первого фильма. О последующих кино-kombat'ах лучше и не вспоминать.

В целом до начала XXI века отношение к фильмам, поставленным по компьютерным играм, было не то чтобы пренебрежительным, а скорее снисходительным. Обычно производством фильмов по играм занимались не студии-мейджоры, такие, как Universal, Warner Bros. и Paramount, а студии рангом пониже или явные аутсайдеры. В Голливуде стали поговаривать о "проклятье видеоигр". После того как весной 1999 года провалился в прокате фантастический боевик **Wing Commander** (11 миллионов долларов), но которого в качестве режиссера попробовал себя создатель компьютерной серии одноименных космосимуляторов, студии на время словно бы "позабыли" об игровой индустрии и ее героях. Но, возможно, так только казалось.

И, как бы там оно ни было на самом деле, в 2001 году ситуация имеет шанс кардинально измениться.

Игра по-крупному

Причина перемен кроется в самих играх. Их качество неуклонно растет. Игровой мир порождает немало оригинальных идей, графика значительно улучшается с каждым годом, все больше внимания уделяется игровому сюжету. Взять, к примеру, недавно вышедшую **Desperados: Wanted Dead or Alive**. Это же настоящий полнометражный фильм! Крепкий сюжет ведет игрока от миссии к миссии, многочисленные видеовставки приятно радуют глаз и, опять же, вызывают аналогии с художественным фильмом.

На 2001 год намечен релиз по меньшей мере трех крупных фильмов, основанных на популярных компьютерных играх. Именно они могут сломать стену недоверия, возникшую у зрителей в отношении кинофильмов, поставленных по видеоиграм.

15 июня успешно стартовал высокобюджетный боевик **Tomb Raider** с *Анжелиной Джоли* в главной роли. **Eidos Interactive** продала права на экранизацию приключений бесстрашной Лары Крафт кинокомпании **Paramount Pictures** еще в марте 1998 года, однако съемки долго не начинались. На роль Лары рассматривались кандидатуры Элизабет Херли, Деми Мур, Кэтрин Зета-Джонс, Дениз Ричардс, Сандры Буллок и многих других, но все они самоликвидировались по тем или иным причинам; в итоге, выбор пал на Анжелину. Джоли, у которой, к слову, имеется "Оскар" за фильм "Прерванная жизнь", даже внешне похожа на мисс Крофт (хотя некоторые могут оспорить данный факт). Режиссер Tomb Raider *Саймон Уэст* ("Воздушная тюрьма", "Генеральская дочь") заявил, что не видит другой кандидатуры на эту роль. Tomb Raider стал одним из самых ожидаемых фильмов 2001 года, опередив, согласно некоторым социологическим исследованиям, даже "Мумия возвращается" и "Парк Юрского периода 3". С Анжелиной Джоли уже подписан контракт о съемках в продолжении Tomb Raider, возможна и третья часть.

В июле 2001 года мы увидим полнометражный анимационный кинофильм (именно так!) **Final Fantasy: The Spirits Within**. Final Fantasy всегда пользовалась большим успехом у братьев-приставочников, однако и на PC в нее играет немало народу. Седьмая часть этой саги даже попала в Книгу рекордов Гиннеса как *"самая быстро продаваемая игровая программа"*. Режиссером мультипликационного фильма Final Fantasy: The Spirits Within, сделанного в духе Titan A.E., стал продюсер игр Final Fantasy, с первой по восьмую части, *Хиранобу Сакагучи*. Сюжет геймерам известен: в 2065 году Землю атакуют пришельцы и с ними придется побороться. Бюджет фильма составил фантастические 115 (!) миллионов долларов, главных героев озвучили известные актеры: Алек Болдуин, Стив Бушеми, Дональд Сазерленд и Джеймс Вудс.

"Ничего подобного раньше не делалось! — с гордостью заявляет Сакагучи. — *Я хочу создать развлечение, которое потрясет воображение людей, фильм нового поколения"*.

Сакагучи не лукавит — он действительно создал нечто новое в индустрии развлечений. Final Fantasy: The Spirits Within — действительно анимационный кинофильм, не имеющий ничего общего с мультфильмами. Десятки людей, опутанные датчиками, выполняли разные движения: наносили удары, бежали, улыбались, плакали, и каждое их движение, каждый жест фиксировался камерами и компьютерами. В результате реализм, которого достигли созданные компьютером анимационные персонажи, потрясает. Кажется, что они живые.

Final Fantasy: The Spirits Within может совершить настоящую революцию. Сакагучи уверен в успехе и уже обещает выход Final Fantasy 2 в 2004-ом или 2005-ом году.

Ну и в конце года, вероятнее всего — в октябре, под Хэллоуин, нас ожидает фильм Пола Андерсона **Resident Evil: Ground Zero** с *Миллой Йовович* в главной роли. Пол Андерсон известен по фильмам "Смертельная битва" и "Солдат", а экс-супруга Люка Бессона Милла Йовович стала звездой после "Пятого элемента" и "Жанны Д'Арк". Что касается игры Resident Evil, то она не нуждается в представлении по всему миру. С марта 1996 года, когда игра компании **Capcom Entertainment** была выпущена для приставки Sony PlayStation, она принесла более 200 миллионов долларов от продаж. Съемки картины начались в марте 2001 года в Берлине, бюджет фильма превышает 40 миллионов долларов. Действие развернется в знакомом геймерам городке Raccoon, где отряду особого назначения S.T.A.R.S. предстоит сразиться с вышедшим из-под контроля суперкомпьютером и сотнями ужасных ученых, мутировавших в пожирающих плоть монстров. Неудачный эксперимент превратил ученых в зомби, и теперь S.T.A.R.S. вынуждены спасать мир.

Продолжение следует...

Tomb Raider, Final Fantasy и Resident Evil становятся первыми ласточками массированного нашествия компьютерных игр на киноэкран. Дальше — больше. Одно лишь перечисление игр, предназначенных для транспортировки на кинопленку, вызывает радостное возбуждение. Итак, начнем. Дата выхода в свет **Duke Nukem: The Movie** пока не разглашается, однако некоторые детали о фильме уже известны. Продюсером данного боевика выступил *Ларри Казанофф*, ранее продюсировавший "Смертельную битву 1-2" и "Терминатор 2". Снимать будет компания **Dimension Films**, на главную роль прочат рестлера *Рока*, *Дольфа Лунгрена* или *Брюса Кэмпбелла* (кинотрилогия "Зловещие мертвецы"). Согласно недавно обнародованной информации, Дюк получит опасное задание: перехватить корабль злобных пришельцев, направляющийся к Земле.

Одно из самых загадочных и интересных фигур десятилетия, *Американский МакДжи*, подтвердил, что по его нашумевшей игре **American McGee's Alice** будет снят полнометражный фильм. Право на картину купили те же **Dimension Films**, а место режиссера займет сам *Уэс Крейвен*, папочка Фредди Крюгера и трилогии "Крик".

Что еще? В 2002 году выйдет мультипликационный фильм **Dragon's Lair**, основанный на одноименной серии видеоигр. В 1984-85 годах в США шел телесериал "Логово дракона", потом начался выпуск комиксов. В этом году планируется выход долгожданной игры **Dragon's Lair 3D**. Анимационные работы уже начаты компанией **Don Bluth Films**, создавшей "Анастасию" и "Титан. После гибели Земли".

Ричард Доннер, режиссер "Смертельного оружия 1-4", "Супермена" и "Мэверика", вскоре приступит к съемкам фантастического боевика **Timeline** по роману *Майкла Крайтона*. Timeline как игра оказалась несостоятельной, будем надеяться, что фильм будет лучше. **Paramount Pictures** выделило 80 миллионов долларов на съемки.

И так далее, и тому подобное. Снимать собираются и **No One Lives Forever** с *Лиз Херли* в главной роли, поговаривают о **DOOM** и о **Half-Life**. Теперь не игровой мир подпитывается идеями от киношников, а киношники оценивающе встречают каждую новую игру, подумывая, можно ли из нее сделать фильм. Однако ни те, ни другие не собираются перетягивать на себя одеяло... Да это и невозможно. Каждому свое.

Храня веру

А теперь немного пофилософствуем. Ведь до сего дня ни из портирования игр на кинопленку, ни из переноса киноперсонажей в игровой мир не вышло ничего путного. Были относительные успехи, но — скорее являвшиеся исключением из правил, да и то спорным. В чем причина неудач?

Как мне кажется, проблема в подходе. Киношники чаще всего относятся к выпуску игр как к еще одному элементу промоушена фильмов либо как к дополнительному способу подзаработать на хитовой картине. Подобные игры лепятся наскоро, и их качество ставится далеко не на первое место. Главное — использовать модную тему, а народ купит. Вспомним хотя бы злополучную **"Мумию"**. Создали юродивого, но и он принес свою копеечку создателям, частично — благодаря приложенному короткому видеоролику, рекламировавшему выход **"Мумии 2"** (она же **"Мумия возвращается"**).

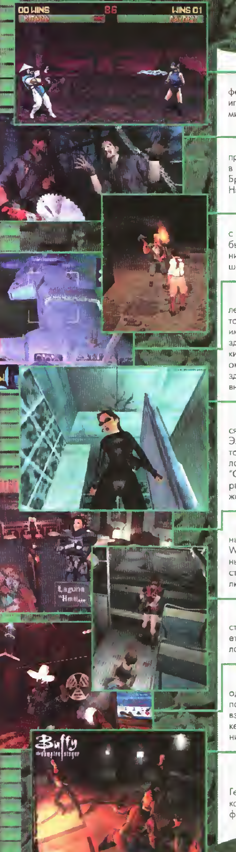
Сам собой напрашивается вывод: пока у заказчиков игр по фильмам будет такое отношение, словно они заказывают еще одну партию футболок с символикой, не видать нам хитов. Не приживется Джеймс Бонд в игровом мире, и Люди в Черном не приживутся, и Тарзан тоже. Силенок не хватит. Будут они лежать на полках в красивых коробочках, но геймеры лишь скользнут по ним взглядом, хмыкнут и пойдут покупать Unreal 2 или Diablo 3. Правильно сделают.

Неуспех фильмов, сделанных по видеоигром, тоже вполне объясним. Вы вспомните эти фильмы еще разок. В большинстве случаев имеются лишь намеки на сюжет — да такое впору десятилетнему ребенку насочинять. Уж неизвестно почему, но киношники явно не желают видеть в играх нечто большее, чем тупое мочилово с кучей спецэффектов. В результате фильмы по видеоиграм радуют глаз, но никак не душу. Есть действие (его порой даже чересчур), есть колоритные герои, есть даже атмосфера, а вот смысл куда-то теряется.

Да, действительно, компьютерные игры не так уж часто наделены крепким сюжетом — но зато они всегда наделены атмосферой, которая позволяет играющему домыслить все недостающее. Они погружают игрока в интерактивный мир, заставляют чувствовать себя в шкуре героя. А кинофильм такого эффекта добиться не способен, так как зритель не может в нем участвовать, в отличие от компьютерного игрока, на участии которого компьютерная игра и строится. Как следствие, если пытаться перенести игровой мир на экран, получается красивая картинка вместо живой атмосферы, мордобилавка вместо геймплея и дистрофический сюжет, который вне игровой среды — что обертка без конфеты. Например, взять сюжет DOOM. Взяли? На клочке бумаги записать можно. Но — сколько эмоций связано с этим сюжетом, насколько живо представляется нашествие адских чудовищ! А теперь представьте себе фильм по DOOM. *"О-о-о, крутой фантастический боевик с морем крови и океаном спецэффектов!"* — возможно, воскликнете вы. И все?!!!? Ну, этим в наше время никого не удивишь. Обмазали кетчупом пятьдесят человек массовки — вот вам море, нет — океан крови! Даже не смешно. Нужен навороченный сюжет, нужны колоритные жизненные персонажи, нужна интрига и развитие... многое нужно. Нельзя превращать фильм по игре в тупое кровавое побоище — зритель быстро пресытится смертями и заскучает. И кроме всего прочего, это не соответствует тому, чем в действительности игра является.

Очень хочется верить в то, что ситуация меняется. Что **Tomb Raider**, **Final Fantasy** и **Resident Evil** изменят отношение к играм, перенесенным на большой экран. Что **The Matrix** не станет разрекламированной пустышкой и бесталанной поделкой, а завоюет сердца геймеров. Не знаю, как вы, а я верю в это. В конце концов, снимают же блокбастеры по комиксам, в которых зачастую смысла не больше, чем в средненькой игре! Вспомните хотя бы **"Бэтмена"**. В Голливуде научились грамотно использовать комиксовую фактуру.

Научатся и игры превращать в кинохиты. Дело времени. ■





Mortal Kombat

"Смертельная битва" стала первым фильмом, поставленным по мотивам видеоигры и добившемся кассового успеха (150 миллионов долларов в мировом прокате)

Evil Dead

Брюс Кэмпбелл одинаково ловко расправился с нечистью и в кино, и в игре (хотя в игре он только озвучивал Эша). Кстати, Брюс — один из претендентов на роль Дюка Ньюкема.

Mummy

Приключенческий фильм "Мумия" с Брендоном Фрейзером в главной роли не был лишен недостатков, однако по сравнению с одноименной игрой он — настоящий шедевр.

Wing Commander

Фильм Wing Commander стал осуществлением мечты Криса Робертса, с именем которого связан компьютерный сериал одноименных космосимуляторов. Но уметь создавать компьютерные игры и уметь снимать кинофильмы — разные вещи. Кинодебют оказался провальным и принес своим создателям вместо денег и славы лишь головную боль.

Tomb Raider

На роль Лары Крофт пробовались десятки известнейших голливудских актрис: Элизабет Херли, Дениз Ричардс, Кэтрин Зета-Джонс и другие. Заветная роль досталась Анжелине Джоли, обладательнице "Оскара" за психологическую драму "Прерванная жизнь". Джоли даже внешне похожа на Лару.

Final Fantasy

Хиронобу Сакагучи снимает анимационный кинофильм Final Fantasy The Spirits Within, персонажи которого смоделированы на компьютерах, причем настолько достоверно, что их сходство с настоящими людьми потрясает.

Resident Evil

Фильмы о борьбе с зомби никогда не становились кассовыми хитами. Но кто знает, возможно, Resident Evil станет "первой ласточкой".

Duke Nukem

На роль Дюка прочат рестлера Рока, однако продюсеры продолжают поиски подходящего актера. А какой актер, на ваш взгляд, способен справиться с ролью Ньюкема? Сообщите продюсерам ваше мнение: *www.dukenukemmovie.com*

Buffy The Vampire Slayer

Хрупкая девушка Баффи (Сара Мишель Геллар) никуда не выходит без осинового кола. Она защищает свой городок от инфернальной нечисти.

Станислав Шульга
shulga@i.com.ua



МЕСТО ДЛЯ НАБЛЮДАТЕЛЯ

Респаун, короткая пробежка, и вот уже вместо пистолета впереди внушительно колышется рокет-лоунчер. Прыжок в воду, заплыв по трубе — и вот она, «рельса», и еще десять слагов. Плывем обратно. Выныриваем, бежим вверх по лестнице. Броня и немного шардов. Более-менее отожрались, теперь можно и на арену. На арене свалка. «Мясо» в чистом виде. Пулеметы-газонокасилки и рокеты. Секунд пятнадцать-двадцать. Толком и не разобрать, что к чему. Кто, кого и когда. Ввязываться смысла нет, ни малейшего. Ну, ждем. Две точки респауна простреливаются как на ладони. Ага, вот он где, только-только объявился. Выстрел из «рельсы» — в упор. Никаких шансов. Так, кто-то понесся по верхнему карнизу. Как пить дать, за рокетом, что на открытой площадке. Можно успеть перехватить, но — я туда не пойду. Кто-то уже завалился на арену. Люблю покемперить с "рельсой", но и ближний бой имеет свои прелести.

Сегодня, вчера и завтра

...Я люблю эту игру и давно игрою в нее. Я проходил сингл второго Квейка летом девяносто восьмого. В аккурат во время очередного чемпионата по футболу. Не скажу, что я тогда сильно задумывался о магистральных путях развития компьютерных игр, но именно тогда первый раз промелькнула мысль о том, чем они могут стать лет через пять-десять. Потенциал компьютерных игр велик. На PC-платформе сейчас можно реализовывать проекты, еще десять лет назад казавшиеся фантастическими. Уверен, что в следующие десять лет темпы не снизятся, и то, о чем мы с трудом можем грезить сегодня, станет завтра обыденной реальностью.

Далее я изложу свою точку зрения на один из вероятных путей эволюции компьютерных игр. Эволюции в сторону *массовых, зрелищных видов спорта*. Этот путь ни в коей мере не является единственно возможным. Вероятно, все сложится по-иному — кто знает!

Интрига и динамика

Задумайтесь, чем интересны такие виды спорта, как футбол, хоккей, баскетбол? Многим, но из длинного списка «интересностей» можно выделить две главных черты, которые, на мой взгляд, и составляют основу интереса.

Что делает футбол зрелищным и увлекательным для зрителя? Да тем, что в нем есть *динамичный рисунок игры*, состоящий из чередования пауз ожидания, спокойных моментов и обострений, всплесков, взрывов, резкого ускорения темпа, возрастания интенсивности происходящих на поле действий. За ускорением следует спад, позиционная борьба, подготовки атаки. И опять взрыв. Именно это синусоида из снижения и повышения темпа является наилучшей почвой для повышения уровня адреналина в крови у болельщиков.

Не меньший интерес представляют собой чемпионаты — иначе говоря, масштабные турниры, в которых также присутствуют спады и кульминации, неожиданные события, меняющие расклад в турнирной таблице. Сезон, растягивающийся на несколько месяцев, можно определить как одну длинную игру, как партию, в которой у каждой команды есть своя тактика достижения цели. Турнир — тоже игра, но растянутая во времени. И в ней есть интрига. А где интрига — там азарт болельщиков.

Динамичный рисунок футбольного (или, скажем, хоккейного — не суть важно) матча и интрига, заключающаяся в прохождении турниров с участием большого числа команд, являют собой те два элемента, которые делают игру захватывающей не только для того, кто в ней участвует, но и для тех, кто за ней наблюдает. То есть — для зрителей, болельщиков.

А клоню я к тому, что некоторые жанры компьютерных игр содержат в себе как возможность быть захватывающим зрелищем, так и потенциал для организации грандиозных турниров. Наиболее высокие шансы в этой области у RPG, стратегий и 3D Action. Разумеется, в режиме мультиплеера.

Три жанра

Если говорить о RPG, то, как мне кажется, здесь может быть сильно развит турнирный момент. Помните, не так давно в Diablo 2 на Bottle.net происходило соревнование — чей персонаж первым достигнет 99 уровня? Участвовали игроки со всего мира, но основная борьба развернулась между нашим RUSSBarb и немцем GERBarb... Так вот, несколько месяцев огромнейшая масса *не участвовавшего* в борьбе народа с неослабевающим вниманием *наблюдала* за действиями команд игроков, водивших персонажей в бой и обеспечивавших им поддержку. Гонка в ладдере между RUSSBarb и GERBarb привлекла внимание многих, в ней была интрига, державшая в напряжении весь Bottle.net. О чем это говорит? А говорит, можно сказать — неопровержимо свидетельствует это о том, что возможности превращения онлайновых игровых вселенных в места ристалищ, которые будут интересны для наблюдателей, имеются. Наличие чартов, в которых фиксируются результаты турниров, — первый шаг к тому, чтобы организовать тотализатор и начать принимать ставки.

Стратегии имеют не меньшие шансы превратиться в олимпийский вид спорта. Шахматы, первооснова всех стратегий, несмотря на отсутствие динамики (сидят два дядьки и двигают фигуры с клетки на

клетку), привлекают многих. В пользу стратегий говорят следующие факторы: небольшие размеры игрового поля, которое необходимо показать; наличие динамики, то есть чередования острых моментов и пауз. Длительность игровой сессии также может гибко регулироваться — от нескольких минут до нескольких часов. Здесь же — возможность создавать различные типы карт, менять состав имеющихся в распоряжении игрока ресурсов и юнитов.



3D Action. На мой взгляд, в настоящее время жанр наделен наибольшим потенциалом для превращения в популярный вид спорта. Во-первых, 3D Action первым вышел на просторы трехмерных пространств и по сию пору удерживает пальму первенства по части графической правдивости игровых миров. Отсюда — высочайшая зрелищность. Причем темпы развития игрового железа постепенно выводят жанр на уровень фотореалистичности.

Во-вторых, разнообразие вариантов игры. Как и в стратегиях, здесь можно создавать самые разные арены для проведения боев. Потом — различные типы схваток. Геймплей экшенов позволяет реализовывать *несколько типов игр*, от дуэльной разборки до командной осады, на любой вкус и цвет.

В-третьих, нынешняя популярность жанра. С одной стороны, уже существует арена профессиональных и полупрофессиональных игроков. «Папы», клановые бойцы, обычные игроки. Есть люди, которые зарабатывают себе на жизнь, побеждая в локальных и мировых чемпионатах, для которых игра является больше чем увлечением. Для них это — профессиональный спорт. С другой стороны — что такое Quake и Unreal, знают очень многие. То есть потенциально существует *огромная аудитория зрителей*. Что, в свою очередь, подразумевает полные залы на чемпионатах и не самые низкие рейтинги в случае телевизионных трансляций.



В-четвертых, готовность спонсоров вкладывать деньги в развитие. Величина призового фонда на чемпионатах по 3D Action еще далеко от сумм, за которые борются, скажем, теннисисты в рамках турнира Большого Шлема. О суммах трансферов футбольных игроков, думаю, рассказывать не надо тем паче. Но если на CPL-2000 призовой фонд составлял $100.000, то на CPL-2001 — уже $250.000. Наблюдается устойчивая тенденция к увеличению цифр, что не может не радовать. У игроков появляются серьезные спонсоры (как у корейца PowerK, которого поддерживал Национальный Банк Кореи). За неплохие гонорары игроки рекламируют продукцию фирм-производителей. В свое время Trosh получил $100.000 за рекламу мыши Microsoft. Это прежде всего свидетельствует о том, что *известные компании*, обороты которых исчисляются сотнями миллионов в год, *готовы вкладывать деньги* в эту сферу. Получается, что есть и те, кто может профессионально играть, и те, кто готов быть зрителем, и те, кто готов финансировать.

Но на пути к становлению себя как массового вида спорта жанру 3D Action следует порядком измениться. В наличии моменты, препятствующие прогрессу в данном направлении.

Зрелище для наблюдателя

Я был на паре кваковских чемпионатов. Не знаю, возможно, это мое личностное восприятие, но *игра не смотрится со стороны*. Да, большой экран вместо пятнадцати дюймов (ну ладно — семнадцати, пусть даже двадцати одного). Да, камера не от первого лица, закреплена за одним из игроков. Да, есть рядом соседи, которые как-то комментируют происходящее. Но все равно — *не смотрится*.

За игрой можно наблюдать, но она не *является зрелищем для пассивного наблюдателя*. Это игра для активного игрока, действующего, делающего игру изнутри, и не более того. Разница принципиальная. Попробуйте представить себе телетрансляцию футбольного матча, где камера закреплена на одном из футболистов или на судье. И что это будет за кошмар? Мешанина, в которой невозможно разобрать, что вообще происходит. А про то, чтобы увидеть забитые голы, вовсе можно забыть... Точка обзора, ракурс наблюдения полностью меняют восприятие игры. Переживание от игры. Рисунок игры, этого танца, узора, который разворачивается на поле.

Прежде всего необходима графическая адаптация игры «под зрителя». Нужно замедлить ее темп, сделать движения моделей более естественными, нужно предусмотреть возможности организации гибкого обзора с разных точек, плавных переходов камеры. В результате должно появиться что-то вроде

Quake TV Conversion, т.е. то, что будет классно смотреться на телевизоре 22 дюйма по диагонали.

Кроме адаптации под зрителя требуется оператор. Одно дело — уметь хорошо сыграть, и совсем другое — суметь показать происходящее. Оператор — тот, кто контролирует несколько точек обзора и формирует динамичный и красивый видеоряд. Улавливает тенденцию смещения центров активности на поле, перемещается от одной горячей точки карты к другой, выполняет оперативный монтаж повторов ключевых моментов. Роль такого оператора будет не менее значительной, чем на футбольном матче.

Кто еще? Я думаю, что комментатор был бы весьма и весьма кстати. Профессионал, знающий предмет, о котором говорит, способный эмоционально и в то же время ясно изложить суть происходящего на арене. В свое время комментаторы были не менее культовыми фигурами, чем игроки и тренеры. Николай Озеров, Котэ Махарадзе, Евгений Майоренко — люди постарше помнят эти имена. Их реплики становились крылатыми фразами, а их репортаж становился необходимым элементом, придававшим матчу неповторимый шарм. «Гы — гол! Эта пабэда!» (с) Котэ Махарадзе.

Со времен DOOM 3D Action содержал в себе два режима игры: многопользовательскую и одиночную. В одних играх сингл был проработан лучше, в других, как в Quake III: Arena, упор делался на мультиплеер. Quake II было интересно проходить как в одиночку, так и рубиться по сетке. На подходе новые проекты. Epic сделают Unreal II, а Кармак выпустит DOOM III. Может быть, когда-нибудь 3D Realms порадуют нас очередными похождениями Duke Nukem. Может быть, они даже когда-нибудь закончат Prey, хотя это уже навряд ли. И как и в предшествующие десять лет, эти игры будут ориентированы на активного игрока, будь то геймер-одиночка, предпочитающий сингл, или закаленный клубный боец, играющий только в компании. Будет ли сделан шаг в сторону пассивного наблюдателя? Превратится ли 3D Action в зрелищный, популярный вид спорта? Будущее покажет. В любом случае разработчикам не стоит забывать тот факт, что желающих просто понаблюдать за игрой значительно больше, чем тех, кто предпочитает активный отдых.

Проходя по парку Т. Г. Шевченко у нас в городе, я всегда отмечаю про себя, что на двух играющих в шахматы старичков приходится дюжина внимательно наблюдающих за игрой. ■

Обсудить тему в дискуссионном разделе "Почты" можно по электронке — gomer@igromania.ru, по старинке — Тихорецкий бульвор, д.1, оф.465



Анатолий Норенко (spoiler@igromania.ru) /все игры, кроме Serious Sam/
Алексей Макаренков (makarenkOFF@igromania.ru)

Easter Eggs
Выпуск 2

Как и было обещано, «Мания» продолжает рассказывать о наиболее прикольных "easter eggs" по хитовейшим играм последних лет.

На сей раз вы узнаете: как заставить **Opposing Force** сочинять японские стишки «хокку», как поиграть в пинг-понг на острове **Myst** и кучу других не менее прикольных секретов, которые хитроумные разработчики прячут в своих шедеврах.

Black & White

1. Первоапрельские следы

Первого апреля каждого года **следы** ваших Существ превращаются в **смайлики**. Для того чтобы побыстрее достичь этой занимательно-знаменательной даты, можно просто перевести часы Windows на первое апреля.



2. Небольшие интересности

На Рождество ваши советники говорят следующее: **«Happy Christmas! Bah, humbug!»**. В некоторые дни, являющиеся днями рождения сотрудников **Lionhead**, можно услышать следующее: **«Hey Boss! Today is a special day»**, **«Yes. It's someone very important's birthday»**, **«One of the Lionhead people»**, **«So many happy returns to them!»**

А помните один из квестов на первой земле, где трое моряков просили снабдить их древесиной, зерном и мясом? Попробуйте убить исследователя, стоящего посередине: ну, скажем, раздавить его булыжником. Тогда один из оставшихся в живых скажет: «Oh my god, they killed Kenneth!». Это пародия на мультсериал South Park.

Кстати, когда моряки попросят мяса, дайте им овцу, и после этого вы узнаете кое-что интересное. А когда они попросят дать им еще одного человека для экипажа

(после убийство Kenneth'а), попробуйте привести им женщину. Если вы принесете им ребенка, то они скажут «Ohhh Lovely, some one to wosh the decks, thonk you, higher power». Это уже вылитая пародия на кинофильм «Титоник».

В некоторые дни либо при оставлении игры без дело на долгое время ваши советники могут появиться и ночоть:

1) Высмеивать вос;

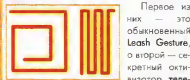
2) При полной луне за вошим окном злой советник сделает зомечоние по этому поводу;

3) При игре рано утром опять же злой советник скажет «Bass, what are you doing up so late? Even us evil guys need some sleep!»,

4) Злой советник может предстоть в оброзе Cartman'о из того же Southpark'а.

3. Телефонная будка

На первой земле необходимо скастовать заклинания по нижеприведенным рисункам:



Первое из них — это обыкновенный Leash Gesture, а второй — секретный активизатор телефонной будки. Если все пройдет успешно, то советники попросят вас ответить на телефонный звонок. Для этого необходимо найти телефонную будку, появившуюся где-то на острове. Кликните на ней, после чего можно будет прослушоть ряд сообщений. Затем должны появиться новые будки, которые тоже тоят в себе пору звуковых весточек.



4. Мне страшно-о-о!

Когда создаете новую игру, хорошенько подумайте над тем, каким именем себя нозвоть. Если оно совпадет с одним из нижеприведенного списко, то по ночом вы будете слышать страшный голос, зовущий вос по имени.

Итак, имена счастливчиков. *James, John, Peter, Pete, Matthew, Mark, Simon, Paul, Timothy, Tim, Jon, Andrew, Andy, Jamie, Will, William, Oliver, Ollie, Richard, Rich, Dan, Ben, Neil, Rob, Robert, Russell, Jeremy, Jez, Gary, Mike, Chris, Christopher, Dave, David, Aaron, Wayne, Ion, Phil, Julian, Ed, Tom, Charlie, Jack, Steven, Steve, Liam, Jason, Nick, Nicholos, Thamas, Darren, Kevin, Lee, Terry, Adrian, Daminic, Alex, Matt, Nathan, Adam, Alan, Graham, Angus, Abdul, Achmed, Mohommed, Habib, Gareth, Jo, Joe, Janice, Claire, Sophie, Vicky, Mel, Rachel, Emma, Gemma, Alison, Caroline, Jade, Kylie, Lucy, Sam, Debbie, Jasmine, Lisa, Louise, Emily, Amanda, Lizzie, Daisy, Katie, Sarah, Cat, Amy, Noomi, Helen, Karen, Rebecca.*

5. Скрытые модельки

Используйте программу DarkYodas Black&White L3D Visualizer (можно нойти ***на нашем диске***) для просмотра трехмерных моделей игры. Находятся они по одресу: *Lionhead Studios Ltd\Black&White\Data\Spells\Anims*. Инструкцию по использованию программы ищите также на нашем компакте. Вот примеры скрытых моделек.



Half-Life: Opposing Force

1. Сочиняем стишки

Для ночала необходимо загрузить игру с включенной консолью. Делоется это ток: берем ярлык к OpFor, смотрим его свойства и в поле «Объект» добавляем -console. Теперь запускаем игрушку, выдвигоем консоль нажатием кловиши тильда (~), пишем слово haiku и убираем консоль нажатием той же сомой «тильды».

После этой нехитрой процедуры игрушко генерирует стишок на монер японских трехстиший. Все используемые при этом фразы запрятоны в файле apfor.dll, который нoходится по одресу /gearbox/dlls/. Открывоем его с помощью WordPad'a, и после долгих пяти минут на экране появятся эти волшебные фразы.

2. Что бормочет босс

Если помните, при приближении к боссу OpFor можно было слышоть ряд невнятных звуков. Оказывается, это не просто инопланетное бормотание, а один из секретов от розработчиков.

В файле pak0.pak есть звуковой фойл dsbossit.wav. Извлечь его можно с помощью проги PakExplorer, которая находится ***на нашем компакте***. Зопускоем утилиту, открывоем фойл pak0.pak, лежащий в папке gearbox. Теперь достоем звуковой файл из директории sound/misc и прослушивоем его зодом нaперед. Окaзывоется, это фраза «To win the gome you must kill me Rondy Pitchford».

На диске вы нойдете как сом оригинальный файл dsbassit.wav, так и его перевернутую версию dsbassit2.wav.

3. Неродившиеся монстры ПолуЖизни

Кстати, с помощью проги PakExplorer можно покопоться и во внутренностях сомого Half-Life. Для этого открываем файл pak0.pak в папке Volve. Среди прочих интересностей можно найти модельки неиспользованных в игре монстров. Разархивируем их в любую директорию, а для просмотра используем прогу MDLv2, которую... верно, можно тоже нойти ***на нашем компакте***. Открываем фойл с моделькой и наслождаемся... Среди названий скрытых монстров встречаются токие выдающиеся личности, кок Aflock, Archer, Big Rat, Boid, Chumtoad, Floater, Friendly, Gasbag, Kingpin, Stukabat.

Всех этих существ вы также можете найти у нос на компокте и просмотреть в MDLv2. У большинство из них присутствует анимоция, и для меня остоется тайной, по каким соображениям эти создания не попали в игру. Ведь некоторые из них, пожалуй, будут симпатичнее «имеющих место быть» монстряков.



Heavy Metal F.A.K.K.2

1. Звуковые файлы

Открываем файл pok0.pak с помощью WinZip и вытаскиваем оттуда содержимое директории \sound\player\eoster. Том нахо-

дятся весьма прикольные звуковые файлы с казусами, случившимися при озвучке английской версии.

2. Зверинец Джулии

В игре вызываем консоль (~) и набираем map zoo. Теперь можно побегать по секретной тестовой карте, представляющей собой длинный коридор с комнатами. В каждой комнатке сидит по особи из вселенной F.A.K.K.2. Так как животины по натуре своей не очень дружелюбны, то готовьте «Узи» И не говорите потом, что я вас не предупреждал.

3. Блэйд возвращается

Опять вызываем консоль (~) и набираем spawn blade.tik, после чего перед нами предстает фигурка Блэйда из SiN. Может, все-таки слухи о готовящемся SiN2 — не сказка?



4. Секретные движения Джулии

На **нашем компакте** найдете замечательную прогу SkinView, которая позволяет просмотреть все **скины Джулии**, а также **движения**, среди которых есть не использовавшиеся в игре, а предназначенные для рекламных постеров. Инструкцию по эксплуатации ищите там же, **на компакте**.

MDK2

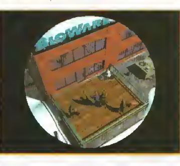
1. Звездные разработчики

Находится на четвертом уровне, где мы играем Куртом. Пробираемся на огромную площадку, где необходимо **разрушить три генератора** монстров, после чего загоревшиеся огни светофора откроют дверь. В этом месте еще из конусообразных скал исходят желтые световые потоки к небу. Обратим же и мы свой взор к нему.

Ищем наугад любое пустое от звезд место и направляем на него свой взгляд, предварительно включив «снайперку». Если повезет, получим возможность лицезреть пролетающую «рожицу» одного из разработчиков с забавной подписью снизу. Таких фоток по небу летает целая куча, нужно только приложить должные старания и отыскать все. Разработчиков нужно знать в лицо! Занятие это не из легких, но ни в коем случае не стоит сдаваться.

2. Для чего телескоп собаке?

Недалеко от начала **пятого этапа** есть небольшая комната, в центре которой стоит **телескоп**. При особом желании в него можно посмотреть. Но для этого ни в коем случае не следует разбивать решетку в полу, закрывающую проход в следующую комнату, иначе ничего не выйдет. Итак, стреляем в **окуляр** телескопа, пока тот не развернется «лицом» к решетке. Теперь встаем на решетку и прыгаем к окуляру... То, что увидит там Макс, наглядно демонстрирует прилагающаяся картинка.



No One Lives Forever

Как поют разработчики

Загружайте игру, нажимайте клавишу T и набирайте **mpmiked**, после чего вам предложат неимоверное количество денег. Не соблазняйтесь и смело нажимайте на NO, иначе вас просто выкинут из игры. В награду за добросовестность вам дадут насладиться **прикольной песенкой** от разработчиков, запрятанной таким хитрым способом. Только отключите до этого игровую музыку, а то ничего не услышите.

RealMYST 3D

1. Мистический пинг-понг

На острове Мист посетите **планетарий**. Выключите **свет**, поудобнее устройтесь в кресле и, выдвинув панель, наберите в ней следующие данные: в полях **месяц, дата, год** необходимо указать MARCH 1 1978, а в поле **время** — время, которое показывает в данный момент **часовая башня** (по умолчанию — 12.00 AM). Нажмите кнопку поиска. Как только на экране появится стабильная картинка, в поле **месяц** поменяйте значение с MARCH на NOVEMBER. Все готово, можно играть в пинг-понг. **На нашем компакте** можете найти сейв сего знаменательного события. Для активизации «сохраненки» просто закиньте ее в папку сейвов игры, по умолчанию — realMYST Interactive 3D Edition/SAV. Учтите, что управлять в скрытой мини-игре можно только левой дощечкой, для чего необходимо двигать ползунок, изменяющий поле **время**.



2. Яйцо от Cyan

На диске с игрой зайдите в директорию Scn, а затем в Maps. Там лежит небольшое видео с говорящим сама за себя названием **cyanegg**. Разбиваем .. упс... открываем и смотрим. Оно представляет собой набор быстро чередующихся **фоток разработчиков игры**. Для более удобного просмотра просто нажмите на «паузу» и аккуратненько передвигайте ползунок перемотки вашего любимого проигрывателя. Кстати, в этой же директории лежит весьма странное видео **huevo** в стиле «телеснег», которое мне ни разу не удалось встретить в самой игре. Его предназначение до сих пор остается загадкой.

Serious Sam

1. Яйцеголовые кротимовцы

В самом начале игры практически все игроки, повинуясь голосу свыше, произносящему «Вперед, убей их всех», сломя голову бегут вверх по лестнице, навстречу опасности. Даже те, кто предпочитает обследовать все уровни от начала и до конца, выискивая все лазейки и нычки, почему-то не обращают внимания на тот факт, что первый уровень начинается вовсе не с места старта Сэмуила на ступеньках «замка». Она начинается несколько раньше. И настоящие Серьезные Сэмуилы бегут по ступенькам не вверх, а **вниз**.

Вместо того, чтобы отдаться на растерзание судьбе, не лучше ли развернуться на **180 градусов** до и спуститься к подножию здания? Теперь, когда вы внизу, **еще раз** повернитесь на 180 и оглядитесь. По левую и по правую руку от вас будут две двери. Подойдите к той, что **слева**, и «постучите»

Ты сюда не ходи – гиаар бошка попадет, совсем мертвый будешь. Ты назад ходи – там розработчики тебе помогут.



(просто нажмите «Открыть»). Платформа вдвинется в стену, а из проема выйдут... разработчики игры

Мы – не хиппи, мы – не панки, мы – кротимовцы...

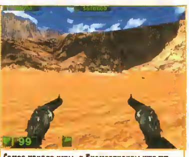


Что, не ждали? Да не просто разработчики, а большеголовые уродцы с лицами программистов, которых хлебом не корми, дай только представиться. Так все время и бегают за вами хвостиком и имена свои выкрикивают. Смотрится презабавно, а уж как они умирают от выстрелов — просто неописуемо. Кстати, как только последний из розработчиков покинет «застенок», погода улучшится и уровень можно будет пройти при свете солнца (а вовсе не в жуткий ливень). Если войти в потойную дверь и спуститься в подвал, то можно разжиться рокетами. И это — на первом уровне. За аналогичной дверью справа находится вторая «партия» разработчиков игры.

Для того чтобы открыть эту дверь, в нее нужно выстрелить из рокетлоунчера. Где его взять? Наверху. Поднимайтесь по скату до центрального входа, поворачивайте направо, спрыгивайте на парапет и с него перебирайтесь на крышу здания. здесь вас и будет ждать ракетница.

2. С кольтами на Биомеханоидов

Но это еще не все. Стоит только покинуть территорию «двора», выйти, что называется, в чисто поле (пустыню) и направиться к виднеющемуся невдалеке оазису (со двора он не виден — выходите за забор и направляйтесь к горам, расположенным впереди и немного по левую руку от каменной тропы; под одинокой пальмой лежит дополнительный заряд ракет, дополнительная жизненная сила в виде сердца Serious Health и патроны для штуцера), как дорогу преграждают сразу четыре Биомеханоида.



Самое начало игры, а Биомеханоиды уже тут как тут. Если наши ингрое родео будет ин с быками-мутантами, а нот с этими бестиями, значит, мы настоящий Серьезный Сэм...



Парень из второй партии после того, как я выстрелил ему в голову. Еще не упал, но уже в корчах.

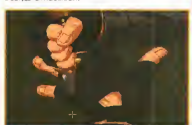
Причем не какие-нибудь, а Major (то есть самые большие). Сражаться с супостатами, имея на вооружении лишь пару кольтов (второй можно взять справа от место старта), — занятие не для слабых духом. Только не пугайтесь: держите тварей на дальней дистанции, и их ракеты не попадут в цель. Ну а вы сможете спокойно обстреливать механоидов из кольтов, благо заряд бесконечен. Минут десять спринта, и пустыня — девственно чиста. Ни одного врага. Есть тут, правда, еще одна звездка. Когда будете убегать от механоидов, смотрите не попадите на польме (той самой, что произрастает посреди оазиса). Иначе активизируется триггер, вызывающий Гарпий. А уж с авиаподдержкой механоиды живо с вами расправятся. Уж лучше с птичками «поговорить» потом, в более интимной обстановке, когда самцы-механоиды не будут докучать.

На нашем компакте вы найдете демку, во всех подробностях демонстрирующую нахождение ракетницы (пожалуй, самый сложный момент), появление кротимовцев и битву с отрядом Биомеханоидов при воздушной поддержке звена Гарпий. Кстати, битва с отрядом кротимовцев в демке тоже есть... хе-хе-хе. Записана специально для журнала. Ловите момент. Чтобы все заработало, скидывайте все файлы в директорию Demos и активизируйте через внутриигровое меню.

Finita la komedia

На компакте направляйтесь в раздел ***"По журналу"***, там — в ***"Территорию разлома"***, и вы обнаружите подборку материалов по статье. Как обычно, все снабжено инструкциями, описаниями и картинками.

Напоследок поделюсь с вами одной интересностью из моего любимого Full Throttle. Если помните, когда вы во второй раз заходили в бар Kickstand, там сидел парень и стучал ножом по пальцам руки. И если вы просили его дать вам попробовать, он всегда отказывал.



На самом деле надо было быть настойчивее, и тогда после десяти попыток он бы согласился. До сего дня я никогда и не догадывался, что в старичке Full Throttle запрятана такая вот мини-игра.

Этим материалом мы завершаем «массовую» публикацию «easter eggs» в «Территории разлома» и приступаем к планомерной и более экономной (увы, количество «яиц» не безгранично, поиск усложняется) работе в «КОДексе». Каждый номер (надеемся, что каждый) на страницах «КОДекса» вы сможете найти одно-два «яйца». Разобранных предельно подробно, с иллюстрациями, демками и тому подобной мишурой. ■

Юрий Поморцев (ncrawler@snowball.ru),
креативный автор Snowball Interactive

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ГЛАЗАМИ ЛОКАЛИЗАТОРОВ



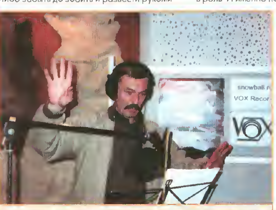
В прошлой беседе мы с вами убедились, что полный процесс локализации компьютерной игры — штука далеко не простая. На отдельных этапах все вроде бы мило и незамысловато, но если рассматривать каждую из составляющих подробно (процесс подписания контракта, PR-программу, адаптацию сюжета, креативный перевод текстов, озвучку и многое прочее), то понимаешь, что это множество хворостинок переплетается в единый толстенный веник, сломать который ой как нелегко. Впрочем, в этом есть определенный азарт и несомненный вызов.

По плану у нас с вами сегодня разговор о самом процессе локализации. То есть — о той кухне, которая напрямую связана с приготовлением финальной версии проекта из той сырой заготовки, сдобренной специальным пакетом по локализации (он же localisation kit, сокращенно — lockit), которая приходит от зарубежных разработчика/издателя. Версии, адаптированной для российского рынка. Иначе говоря, для нас с вами.

Креатив креативу — друг, товарищ и брат

Какие у нас исходные данные? Во-первых, материальная часть, которая состоит из самой игры, вышеозвонного пакета по локализации, специальной документации и прочего, прочего, прочего. Во-вторых, четкое представление о концепции будущей ***российской*** игры, детальное позиционирование проекта, а также суррогат идей и смелых решений относительно сюжета и главных героев. Отсюда и отталкиваемся.

Будем считать, что все технические материалы оказались удобоваримыми и не потребовали никакого специального вмешательства. Редкий случай, конечно, так как в подавляющем большинстве случаев lockit попросту не обеспечивает полноценной переработки игры. Например, в случае с игрой **«Звездные пилигримы: Тайна "Каскады"»** этот самый, с позволения сказать, lockit не предусматривал изменения названий кораблей, ряда сообщений и надписей на игровых меню и кнопках. Варианта тут два. Либо забыть до зобить и развести руками — дескать, извините, такие уж материалы нам предоставили. Либо собраться с духом и начать требовать обновлений пакета, а то и новый lockit. В том случае о сделанном нами выборе вы можете узнать, поиграв полчасика в "Пилигримов".



Почти все актеры любят немного покривляться и поглумиться над текстом. То прочтут его голосом Великого Вождя Пролетариата, то неожиданно добавят пару крепких слов... Подчас сильно жалеешь, что эти перлы не попадают в локализацию!

После того как технический продюсер (напомню, что это душа и интерфейс проекта, практически тот самый товарищ Крузенштерн — человек и пароход) все материалы расфасовал, прицепил бирки и отправил на дальнейшее растерзание, часы отбивают начало креативной части, подхватываемой редактором локализации. Но начальной стадии его работа также сводится к планомерной расфасовке — ага, тут будет работать автор-переводчик, здесь потрудится наш звукорежиссер совместно с агентом звукозаписывающей студии, потом на непаханое поле выведем корректора, и так далее. Самым приоритетным среди всего этого многообразия работ является подготовка *скриптов* — специальных текстов, с которыми будут впоследствии работать актеры. Почему специальные и чем они отличаются от обычных текстовых опусов? Давайте разбираться.

Дела актерские

Но секунду взглянем на ситуацию глазами актера. Представьте, что к вам подходит некто, настырно протягивающий испещренные мелким шрифтом листочки и при этом бормочущий что-то из серии «тут вот эта... продекламировать надо... чтоб все классно было...». Понятно, что такие сентенции способны вызвать разве что недоумение. Актер не просто читает текст, он — ***играет***. А чтобы правдоподобно сыграть доверенного ему персонажа, актеру требуется вжиться в роль. И именно поэтому, прежде чем актер заберется в специальную комнату с огромным микрофоном, ему необходимо составить четкий образ своего виртуального героя. Кто он? Плохой-хороший, добрый-злой? Какова его профессия? Какой такой баджорский эмиссар? Какие у него характерные черты? Что значит — клингононенавистник, клингоны — это такие устрицы, кажется?. Вопросов множество, и их поток не прервется, покуда актер не получит всю нужную информацию. Никак не раньше.

Некоторые актеры, особенно те, что хорошо известны и частенько мелькают на радио и в кино, предпочитают брать сценарий загодя, дабы ознакомиться с ним на досуге за чашечкой кофе или бокалом вина. Так, например, работает Дмитрий Харатьян.



...как, например, небезызвестный Саша Быков, который создал неподражаемый образ морозоустойчивого эльфа, циника, философа и пьяницы. Браво, Саша!

Порой актерам явно не хватает творческого простора в небольшом помещении с микрофоном. Многие из них играют не только голосом, но и активно при этом жестикулируют...

Кстати, раз уж мы заговорили о знаменитостях, то, в теории, для записи можно пригласить практически любую звезду экрана, более того — подобный опыт в российской лок-индустрии имеется. Однако, как ни парадоксально это может показаться, далеко не всегда маститая суперзвезда улучшит проект. Менее известные актеры порой обладают лучшим знанием предмета и куда быстрее схватывают суть дела.

Кроме того, выбираемый актер должен подходить для той задачи, которая будет перед ним поставлена. Великолепный театральный профи может не суметь... отчитать сухой дикторский текст, с которым легко справится радио- или телеведущий. Верно и обратное. Существует немногочисленная когорта «универсальных» актеров, которые с одинаковым профессионализмом могут и текст рекламного ролика прочитать, и партию Онегина отыграть, но они — исключение из правил.

Однако давайте вернемся к скриптам, которые чуть было не оказались погребены

С точки зрения финансов

Наверняка вы уже задавались вопросом, сколько стоит запись актеров, включая оплату гонораров, студии и работу агента со звукорежиссером? Разумеется, окончательная цифра варьируется от объема работ, но обычно она легко укладывается в $1000... При условии, что не приглашаются суперпопулярные актеры — там один только актерский гонорар может быть в несколько раз больше всей этой суммы.

под ворохом нюансов студийной работы. Итак, к скриптам существует несколько основных требований, родившихся на основе опыта работы с актерами. Самое главное — скрипт должен максимально помочь актеру вжиться в роль. Далее идут следствия. Перед записью мы шепчемся с актером об игровом мире, его особенностях, характере отыгрываемого героя, причем откидываем подальше всякие формальности и выражаемся конкретным понятным языком (например, *«сволочь редкостная, но еще можно перевоспитать»*, или *«матерый солдафон, впрочем, к герою относится с уважением, за своего почитает»*). В скрипте перед каждой репликой мы обязательно указываем ее экспрессивную окраску. Если пренебречь этим, то герой, швыряя в супостатов огненный шар, ласково и с заботой скажет *«возьмите-ка вот это»*, а тихой ночью у костра, предлагая своим голодным спутникам поделить последний паек, неожиданно заревет *«возьмите-ко вот это, р-р-р-р!!!»*. Ну а если актер работает над диалогом, то мы даем ему полный текст, а не только реплики его героя. Зачем? Возьмем, например, фразу *«дай-ка мне этот меч»*. На первый взгляд, все очевидно и, вероятнее всего, при прочтении актер сделает смысловое ударение на слово *«меч»*. Однако если до того речь шла о том, что заветным мечом желают обладать два персонажа, то акцент необходим на *«мне»*. А если герой ни за какие коврижки-кочерыжки не желает расстаться со своим любимым оружием, то акцент требуется поставить на слово *«этот»*... Мелочь? Не скажите. Чтобы добиться естественного звучания диалогов (а их практически никогда не озвучивают два актера *одновременно*), необходимо очень точно расставлять смысловые акценты. Иначе при прослушивании так и хочется скрестить руки на груди и презрительно бросать знаменитое «Не верю!» Станиславского.

Дмитрий Назаров, наш российский Дед Мороз, который лично встречался в Великом Устюге с их Санта-Клаусом. Шикарный голос бравого вояки командора Ворфа — его работа.

Работа над подготовкой скриптов — целая история. Однако рано или поздно она заканчивается, и тогда приходит черед следующему исключительно креативному этапу — кастингу, т.е. подбору актеров. В теории кастинг происходит следующим образом. Редактор, получив исчерпывающие описания каждого из игровых персонажей, несется к агенту со студии, вместе с которым они составляют список актеров и вызывают их на пробное прослушивание. Пятнадцать минут работы — и сразу ясно, подходит актер или нет. И так, пока не будет утвержден окончательный состав. Однако это — лишь теория, так как богатый опыт и хорошая сработанность с агентом студии позволяют определять финальный актерский состав практически сразу, обычно — по телефону. После четырех-пяти локализаций наш общий список включал не менее трех десятков актеров, с которыми мы плотно работали, зная их сильные и слабые стороны.

Дела технические

Lockit, каким бы идеальным он ни был (а идеала, как известно, не существует), всегда чреват кучей хлопот. Возни — море, любой lockit — это одновременно и темная лошадка, и кисейная барышня, требующая строго индивидуального подхода. От разработчиков lockit обычно приходит в виде открытых ресурсов (текстовых файлов, картинок) и компилятора, который метелит все это хозяйство, после чего загоняет его в ресурсные файлы игры. Бывает и другая ситуация, когда выдаются только тексты и картинки, а их вставкой в релиз занимаются сами разработчики. Второй вариант — дело кислое, так как все ресурсы нужно перекинуть туда-обратно, а это трафик мегабайт эдак на триста, плюс сами разработчики могут насажать дополнительных ошибок. Например, в **«Акимбо: Маленький воин»** после

подстановки названий уровней один из них оказался в неверной кодировке, а в **«Европа 1492-1792: Время перемен»** пришедшая карта мира с русскими названиями правинций содержала столько ляпов, что мы даже не знали, плакать или смеяться. В общем, lockit — это конструктор, где часть деталей находится в собранном состоянии, часть сломана, часть подлежит редактированию, а часть может быть собрана только самими разработчиками.



Володя Вихров, принимающий участие в озвучивании чуть ли не половины всех рекламных роликов на телевидении. Профессионал самой высшей пробы, один из немногих, кто может «с листа» грамотно и четко играть своего персонажа.

Только в исключительных случаях lockit содержит файлы-исходники — те, что написаны на C++, ассемблере или еще каком языке программирования. Фишка тут не только в правах и копирайтах, но и в политике локализации: даже самые мелкие изменения в исходниках могут потом аукнуться неожиданными проблемами. Помните про пирамиду из кубиков? То же самое. Поэтому работаем только с ресурсами lockit'а.

Правда, бывает и так, что мы ловим какой-нибудь неприятный глюк. Он же баг. Случай, между прочим, более чем распространенный — в **«Затерянном Мире»** мы сумели не только обнаружить критическую ошибку, но даже и отследить, откуда у нее растут ноги. Далее — запрос разработчикам, и все в порядке. Ну а если на подходе патч, то сидим и ждем, чтобы отправить игру в печать с самым последним обновлением.

Еще примеры? Извольте — из истории локализации **«Морские Титаны: Зов Глубин»**. Неплохой lockit, грамотная документация — все для счастья! Однако на этапе тестирования игра на строго определенных миссиях выдает прощальный финт ушами и вылетает. Что за беда? Документация молчит, разработчики в недоумении, мы в панике. И тут выясняем, что в пиратской версии те же самые проблемы. На тех же самых миссиях. Ага, думаем, это уже подсказка, и принимаемся перекапывать ресурсные файлы — занятие жуткое, но иногда, увы, неизбежное. Выяснилось следующее (какой ценой — история умалчивает): оказывается, названия уникальных объектов, например, радара «Большой Ух» или платформы «Шторм», продублированы еще в одном специальном файле с описанием искусственного интеллекта. И если названия не совпадают с теми, что указаны в основных ресурсах, то игра падает. Поди догадайся...

Мораль: на протяжении всей локализации технический продюсер, отвечающий за подстановку ресурсов и их жизнеспособность, без работы не сидит. Сюрпризов множество, причем самые неприятные из них вылезают уже на этапе тестирования. Почему это названия месяцев выводятся на английском



Подобрать классный женский голос — более проблематично, нежели мужской. Увы, несмотря на хорошие предпосылки, мы не сработались с этой актрисой... Роль жестокой кардассианки из «Отверженных» оказалась ей не под силу.

языке (**«Европа 1492-1792: Время перемен»**)?! Где этот переводчик, так его?!!! Ой, извините, это совсем не переводчик, это разработчики перепутали названия идентификаторов и значения идентификаторов... Срочно за Outlook — нужно опять стучать кулаком по столу.

Кстати, а как там дела у переводчиков? Трудятся, адаптируют, проводят политику партии — переписывают сюжет, придумывают новые имена, сражаются с вечно неумещающимися на кнопках названиями. Поскольку работы у креативщиков море-океан, технический продюсер и редактор стараются подготовить для них самую благодатную почву. Скажем, передать все тексты в стандартном текстовом или word'овском формате, чтобы ребятам не ломать голову, нужно ли переводить названия каких-нибудь индексов. Они ведь такие — переведут. А потом еще будут орать дурниной, что это игра теперь не запускается?..

Финальный тюнинг

Озвучили. Перевели. Адаптировали. Собрали. Интегрировали... Готово? А вот и нет. С момента окончания работы над ресурсами запускаются еще три процесса: подготовка всевозможной полиграфии, тестирование и открытие тематического сайта. На самом деле все эти процессы живут буквально с самого начала работы над проектом, но реальную мощь набирают ближе к финалу.

К полиграфии относятся руководство для пользователя, коробка, вставки в диск, реклама, плакаты — в общем, груда печатной продукции, которая старательно развешивается на стенах, красуется на полках или становится любимым чтивом. Как правило, большая часть этих ресурсов (разумеется, в открытом виде) является частью lockit'а. Но иногда, на безрыбье, мы готовим и собственную полиграфию, что тоже стоит немалых усилий.

Сайт — обязательная часть лок-шоу. Откуда игрокам узнать о готовящейся к выходу игре? Где посмотреть скриншоты? Где примериться к системным требованиям? Очевидно, что необходим посвященный игре сайт, который мы всегда стараемся открыть как можно раньше. Наполнение происходит поэтапно. Как только определились с концепцией и позиционированием — запускаем анонс и открываем первую страницу, предварительно подготовив дизайн, а также даем зеленый свет тематическому форуму. Готова русская бета-версия — ставим на всеобщее обозрение скриншоты. На подходе руководство для пользователя — выкладываем информацию об игровой вселенной, персонажах, расах, противоборствующих сторонах и т.д. Ну а после выхода игры пополняем сайт обновлениями, патчами, нередко — демо-версиями или наборами новых карт и ссылок.

Тестирование... Тестирование является одним из самых сложных этапов, несмотря на кажущуюся тривиальность — подумаешь, в игру поиграть... Ан нет. Аналогия простая: возьмите все детали автомобиля и попробуйте собрать из него машину целиком. Не вдаваясь в подробности — далеко на таком агрегате не уедешь, факт. Точно так же и в локализации: отдельные компоненты требуют скрупулезной проверки, а главное — взаимной притирки.



Жанночка Никонова. Когда мы ее в первый раз прослушивали, наслаждаясь красивейшим и очень сексапильным голосом, звукорежиссер потянулся и чуть слышно пробормотал: «Эх, ей бы Кама-Сутру читать!..»

Для некоторых проектов мы отводим на тестирование столько же времени, сколько и на всю остальную часть локализации. От развлечения остается мало — ведь нужно пройти игру всеми возможными способами на всех распространенных конфигурациях компьютеров, попутно проверив сетевую часть и устойчивую работу на разных операционных системах. И лишь после этого, затаив дыхание, поставить на запись мастер-диск, на всякий случай нарисовав на лицевой стороне пару пентограмм и рун. Все-таки есть в этом какая-то магия...

И все?..

Пожалуй, тут было бы уместно поставить жирную точку. Диск отправлен в печать, компьютеры получили заслуженный отдых, на челах работников одновременно читаются и усталость, и гордость за проделанный труд... Идиллия. Однако локализация — вот живучая особа! — на этом еще не закончилось. Добиваем.

Необходимо поддерживать сайт, накачивать его новой информацией и (если оно надо) заниматься локализацией патчей. Необходимо следить за письмами игроков, создавая глобальную базу данных отзывов. Необходимо отвечать на форумах, которые после релиза за считанные дни наполняются десятками вопросов и комментариев. Необходимо давать рекламу и вести анализ ее эффективности. . Вот еще сколько всяких «необходимо»

XXX

А теперь заключительное слово, финальная черта для всего нашего разговора. При наличии амбиций (а этого — хоть отбавляй) процесс локализации превращается в сложную и порой изнуряющую работу. Пиротом в этом смысле живется легче, но спится тревожней. Однако поводов для жалоб и поскуливаний нет и быть не может! Отдача колоссальная. Окончание работ, когда ты знаешь, что выложился весь, вложив максимум сил, умений и опыта, становится своеобразным моментом просветления и истины. Ага — вот оно, счастье! И лучшей наградой за проделанную работу становится ваш выбор, ваши отзывы и ваши пожелания.

И вот теперь можно поставить точку. ■



Костыли для "Каунтера"

Все, что вы не хотели знать о читах

Tim Yunaev

статья подготовлена при участии www.counter-strike.ru

Данный текст представляет собой аналитический обзор, ни в коем случае не являющийся руководством к действию. Наша позиция такова, что игроки не должны использовать какие-либо нечестные методы, чтобы получить преимущество перед другими — какие бы причины ни приводились в оправдание. Это вопрос чести каждого игрока; к тому же все равно рано или поздно тайное станет явным.

Тем не менее, возможно, знание различных способов мошенничества поможет поймать мошенника. И, учитывая то, что большинство игроков все-таки играет честно, мы решили, что этот аналитический обзор будет для них небесполезен.

Вступление

Итак, вашему вниманию предлагается обзор программных способов мошенничества в игре Counter-Strike. Рассмотрены практически все известные, высказан ряд предположений по неизвестным, а также рассмотрены некоторые другие вещи. Поскольку практически все существующие программы такого рода написаны англоязычными пользователями, и их названия уже примелькались, первым всегда идет англоязычное название. К некоторым прилагаются картинки, но не ко всем, ибо ряд "трюков" виден только в динамике.

В ряде мест используется английское слово cheat (чит). Один из вариантов перевода глагола to cheat — *«вести нечестную игру»* (согласно словарю "Лингво"). Согласно же словарю Вебстера, это *«получение преимущества путем лжи или жульничества»* Данный термин может использоваться, когда пользователь получает игровое преимущества, применяя с известной целью.

— специальные программы, влияющие как-либо на игру;

— специальное аппаратное обеспечение,

— модификацию исходной программы;

— ее документированные возможности, заранее объявленные мошенническими (так называемые cheat codes).

Второй необходимый нам англоязычный термин — exploit. Наиболее подходящий нам перевод этого слова — *"использовать что-то в своих интересах"*. В терминологии компьютерной безопас-

ности это слово имеет отрицательную окраску и обозначает *"использовать ошибки или недоработки в программе в своих интересах"*.

I. Cheats (читы)



Так выглядят модели контр-террористов и террористов, которые использует aimbot.

1. **Внешний aimbot** (также известен как **autoaim**). Самый известный чит — в смысле, почти все о нем знают и поэтому часто обвиняют других в его использовании. Имеется несколько вариантов его, наиболее широко распространенный из них — **csh4x0rz Aimbot v1.0**. Говорят, существует также **aimbot** от **death_adder**. Но поскольку раздобыть его не удалось, был протестирован только csh4x0rz Aimbot и его же autoaim (эта тот же aimbot, где исправлены ошибки и улучшено производительность на слабых компьютерах).

Принцип работы этого aimbot достаточно прост: он анализирует изображение на экране и, обнаружив внутри квадрата заданного размера участок заданного цвета, «двигает» мышь так, чтобы этот участок попал в центр экрана (там же обычно находится прицел).

Хорошая в теории идея оказалась неприменимо на практике, и вот почему:

— Aimbot не делает разницы между игроками и предметами, он ориентируется только на цвет. Бегать с включенным aimbot на всех картах, кроме **de_dust**, достаточно сложно, поскольку он постоянно пытается «повернуть» игрока в какую-либо сторону;

— Aimbot не работает с default-моделями и требует замены всех моделей. После замены все контр-террористы отображаются моделью *L337 Krew* красного цвета, а все террористы — моделью *L337 Krew* зеленого цвета. Это неудобно для зрительного восприятия игры и позволяет легко вычислить использующих aimbot простым вопросом: «А какая у меня сейчас модель?»;

— во время стрельбы aimbot скорее мешает, чем помогает. В частности, если противников больше одного в поле зрения, он постоянно перескакивает прицелом с одного на второго, третьего и т.д. При появлении в радиусе видимости другого игрока прицел начинает двигаться и продолжает находиться в постоянном движении, что практически исключает успешную стрельбу из снайперских винтовок;

— Aimbot несколько тормозит машину (в тесте величина FPS упала с 49 до 32 и стало нестабильной). В readme бота написано: причина торможения — "медленный" компьютер. Не смертельно, но неприятно;

— Самый большой недостаток. Aimbot «видит» только то, что видит игрок. Он не наведется на врага, который сидит в темном углу или за укрытием (даже если он только что туда зашел). Если игрок не будет постоянно оглядываться по сторонам, aimbot ему не поможет. Если будет — aimbot ему и так не нужен

Вывод: данный aimbot не годится для начинающих игроков. Возможно, он будет очень полезен, если с ним поиграть месяц-два и привыкнуть к нему, но в любом случае куда полезнее будет поиграть месяц-два без него.

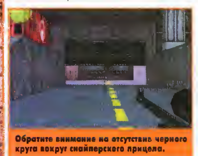
2. **Внутренний aimbot** (можно также назвать его *«headshot script»*). Все недостатки предыдущего aimbot проистекают из того, что это отдельная программа, от CS не зависимая и поэтому не имеющая ни доступа к его данным (например, координатам игроков), ни возможности точной установки параметров (например, установить прицел прямо на игрока). Однако не так давно появились и другие aimbot, которые заменяют собой кусок кода, отвечающего за наведение на цель. Поскольку такой aimbot имеет доступ ко всем данным игры, он не стреляет в своих, наводится на противника, даже если игрок его не видит (игрок ослеплен или противник в темноте), точно наводится даже на дальних дистанциях и не обращает внимания на убитых.

Существуют как минимум две различные версии этого aimbot: первая сделана русским программистом, скрывающимся под прозвищем *Vasily Pupkin*, вторая — американцем *Nemseh*. В Сети есть две страницы, с которых можно скачать демки с записью работы этих двух aimbot'ов: *http://client-bot.narod.ru* и *http://members.aol.com/inemseh/*. Но самих программ там нет, поэтому пришлось смотреть только на демки. Также на странице Nemseh предлагается купить чит за $500.

3. **Autoshoot**. Внешняя программа. Авто-



матически производит выстрел, как только противник пересекает центр экрана. Современные версии умеют учитывать задержку в пинге и стрелять раньше или позже. Менее известный чит; принцип работы совпадает с использованным во внешнем aimbot. Унаследовал все недостатки вышеописанного aimbot; разве что игрока не поворачивает, а инициирует стрельбу. В результате он лупит по стенам, иногда по своим игрокам и по вспышкам от гранат. Бесполезный чит.


Обратите внимание на отсутствие черного круга вокруг снайперского прицела.

4. **Sniper blackout fix.** Внешняя программа. Убирает черный экран вокруг прицела снайперских винтовок (4-5 — 4-8) при включении приближения. Теоретически полезен, хотя практически угол обзора все равно остается небольшим. При инсталляции заменяет текстуры. Программа висит в памяти, торможения отмечено не было. При использовании другого оружия никак себя не проявляет. Этот чит мог бы быть нейтрализован разработчиками игры с помощью патча, но почему-то пока такого патча не выпустили. Впрочем, полезен sniper blackout fix только снайперам.


Стены по центру экрана практически отсутствуют.

5. **Wallhack** (*«прозрачные стены»*). Внешняя *dll*. Имеется несколько разновидностей данного чита. Все они работают только в случае, если игрок использует драйвер *OpenGL*: перехватывая установку параметра *alpha*, отвечающего за прозрачность текстур. Самые навороченные из них имеют массу дополнительных настроек, позволяющих, к примеру, не рисовать вспышки от flashbang и клубы дыма, рисовать цельный прицел, изменять коэффициент прозрачности стен и убирать тени от объектов. К их недостаткам можно отнести глючность, сложность установки и настройки, работу только с OpenGL 1.1, неэстетичный вид игры и трудность ориентации в пространстве, а также побочные эффекты (например, ослепление flash-гранатой, взорванной за стеной). Использование чита легко обнаружить по поведению игрока.

6. **Speed cheat.** Внешняя программа. Изменяет коэффициент деления системного таймера Windows, в результате чего все системные задачи начинают работать быстрее (или медленнее). С ее помощью игрок может в считанные секунды добежать до базы противника и за одну секунду убить всех врагов из пулемета. Существуют два варианта данного чита: самый старый увеличивал скорость до максимума, но сейчас уже непригоден к использованию, так как современные сервера определяют его. Второй чит позволяет плавно менять скорость и поэтому не определяется сервером до тех пор, пока прирост скорости не достигнет определенного уровня. Стоит заметить, что уровень этот достаточно мал и эквивалентен прибавке к скорости примерно на 30%.

Данный чит работает и в Half-Life, поскольку весь код, отвечающий за перемещение игрока, находится на клиентской стороне, что позволяет нормально играть людям с пингом больше 100. Его использование легко обнаружить по поведению игрока, поэтому жулики такого рода быстро выгоняются с серверов.

Существуют также глюки, связанные с процессором Athlon, напоминающие эффект от speed cheat, хотя сам пользователь никакого мошенничества не использует.

7. **Autofire**, также **burstfire**, **quickfire**. Внешняя программа. Увеличивает скорость стрельбы (так называемый *burst fire*). Стреляет быстрее, эмулируя частые «нажатия» левой кнопки мыши. Активизируется при нажатии третьей кнопки. Практическая польза невелика, поскольку для изменения количества выстрелов приходится выходить из игры, что малоприемлемо. Чит практически непригоден при игре в Интернете, где задержки могут достигать значительной величины. Не увеличивает максимальную скорость стрельбы оружия.

8. **Lagshot.** Внешняя программа. Приостанавливает игрока, прекращая на время выстрела трансляцию его координат на сервер, что повышает точность стрельбы (на сервере проверяется скорость игрока при определении точности попадания) и облегчает уклонение от вражеских пуль, поскольку все стреляют в фиктивное местоположение. После выстрела скорость восстанавливается снова. Чит работает путем замены кода в *client.dll*, из-за чего не действовал в версии CS 1.1, но автор оперативно оценил ситуацию, и сейчас уже доступен новый вариант.

9. **Lambert.** Внешняя программа. При отрисовке моделей игроков устанавливает для них флаг *«является источником света»*, что облегчает прицеливание и стрельбу в темных местах. Чит работает путем замены кода в Half-Life, из-за чего не действовал в версии 1.1.0.6, но автор, опять же, выпустил новый вариант.

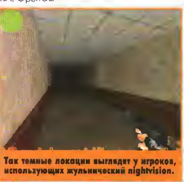
10. **Smokehack.** Bat-файл, меняющий местами два спрайта, которые отвечают за прорисовку дыма от дымовой гранаты и дыма от оружия. Это снижает (но не нивелирует полностью) эффект задымленности от гранат. Не работает в версии CS 1.1, поскольку там проверяется целостность спрайтов.

11. **Chasecam.** Внешняя программа. Позволяет игроку «выйти» из своего тела (как будто находясь в режиме *spectator*) и, например,

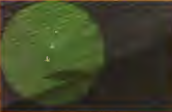

Комментарии излишни

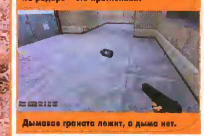
посмотреть за угол, нет ли там противника, прежде чем совершить вылазку. Само собой, игрок в это время стоит и ничего не делает, что по прошествии некоторого времени обычно вызовет подозрения других игроков. По этой причине назвать его пригодным к употреблению трудно. Последняя версия работает и на серверах с *lock camera mode*.

12. **Wireframe**. Внешняя dll. Рисует *«каркас»* карты, показывающий игроку, что происходит на карте с путями впереди (это трудно объяснить, лучше увидеть). Чем-то напоминает «прозрачные стены». Работает только с OpenGL.


Так темные локации выглядят у игроков, использующих жульнический nightvision.

13. **Nightvision**. Внешняя dll. Увеличивает яркость в очень темных местах. Не имеет зеленого оттенка, как стандартные *Night Vision Googles* из Counter-Strike. Очевидно, не нужно покупать. Но картинках изображены внутренности дома на карте **cs_mansion** при полном выключенном освещении, но включенном чите.


Обратите внимание на желтые элементы на радаре – это противники.


Дымовая граната лежит, а дыма нет.

14. **Allradar**. Внешняя dll. Кроме своих игроков, показывает на радаре также и противников с указанием их координат.


Cs_assault: я запрыгнул на лампу справа от входа.


Cs_assault: я запрыгнул на ящик перед задней дверью.

15. **Smflash**. Внешняя dll. Полностью убирает эффекты от *smoke-* и *flash*-гранат.

II. Exploits (баги)

Здесь собраны ошибки в программе (т.е. поведение программы, явно не предусмотренное разработчиками).

1. **Разного рода скрипты и программы, приводящие к падению сервера.** "Валят" HL-сервер путем (как правило) переполнения буфера или эксплуатации других ошибок. Эти ошибки постоянно исправляют, но тут же находятся новые.

2. **Неуязвимость к стрельбе в сидячем положении в воде.** Если игроки целиком находятся в воде, огнестрельное оружие не наносит им повреждений. Существует известная ошибка, из-за которой игроку, присевшему в воде, также не наносятся повреждения огнестрельным оружием, несмотря на то, что часть его тела находится над водой. Происходит это из-за неправильного просчета положения модели относительно поверхности воды. Достаточно многие игроки используют эту ошибку в своих целях. К сожалению, авторы Counter-Strike не в состоянии самостоятельно исправить ее, поскольку оно находится в движке Half-Life, исходники которого у них отсутствуют.

3. **Strafe jumping** (он же *bunny hopping*). Из-за ошибки в движке от **id Software** появилась возможность практически неограниченно набирать скорость путем выполнения некоторой достаточно нелогичной для разгона последовательности действий. Сюда же можно отнести и т.н. Strafe jumping: по непонятной причине игрок, который прыгает боком вперед, движется несколько быстрее, чем игрок, который прыгает прямо или просто бежит вперед. Логическое объяснение этому факту найти сложно, что позволяет квалифицировать strafe jumping как мошенничество, основанное на использовании ошибок.

Организатор международного турнира по Counter-Strike Фрэнк Нуччио выразил эту мысль таким образом: *«Strafe jumping не использовался и вообще запрещен к использованию в турнире. Это особенность Counter-Strike не планировалась разработчиками. Оно дает абсолютно мошенническое преимущество. Команды, игроки которых будут использовать данную тактику в любом турнире CPL, будут дисквалифицированы».*

В том же духе высказался лидер одной из влиятельных американских команд *Rumble in The Desert* после продолжительных дискуссий: *«Вот что, ребята: официальная позиция Лиги определяет Strafe jumping как использование ошибки в коде игры. Это не является читом по определению, но мы уверены, что разработчики игры сделали данную ошибку несознательно. По этой причине ее использование недопустимо в играх Лиги».*

К сожалению, авторы Counter-Strike не в состоянии самостоятельно исправить также и эту ошибку, поскольку ее программная основа находится в движке Half-Life.

4. **Hostage jumping**. Как известно, можно запрыгнуть на голову заложнику, который следует за тобой, после чего начать прыгать у него на голове. Заложник тоже начинает прыгать, в результате игрок, отталки-



ваясь от нега же в прыжке, зопрыгнвает выше, а золожиик следует зо ним. Паявляется возможиость зопрыгнуть в те лакоции карты, катарые иначе были бы совершенно недоступны. Как и в случое са Strofe jumping, это совершенна нелогично и расценнвается кок нспальзованне ашибки (к сожолению, весь код управления золажникамн выглядит как адна бальшая ашнбка). Впрачем, испальзовать данную ашнбку в диномичной игре дастатачна трудна из-за слажиастн токих прыжков.

III. Противодействие мошеииичеству

Первые читы появились вместе с первыми игроми. Сейчас назрела новоя индустрия — индустрия читав к онлайн-играм. Разумеется, борцы зо честную нгру не астолись ровиодушными и иачали выпускать разные праграммы, катарые магли бы абнаружить машениика или как-либа противодействовать ему. Самой известнай из токих прогромм являестся, несомненно, **PunkBuster** (*www.punkbuster.com*). Это бесплатноя программа, рабатающая па принципу *«клиент-сервер»*. Существуют серверо, зощищеиные PunkBuster. Если игрок хочет играть на током сервере, он должен скочать клнеит PunkBuster и зопустить его перед игрой. Клиент передает но сервер информоцию о прогроммах, запущенных но компьютере игроко, и контрольные суммы некоторых файлов, о сервер решоет — играет играк честна или использует читы.

Естественна, такой ход не ускальзнул ат внимония розробатчиков читав. Паявились первые прагроммы, позволяющие игроть иа зощищенных серверах, используя читы. На данный момент таких программ всега несколько. Авторы PunkBuster постаянно вводят иовые блоки защиты, овторы читов постаянно нх абходят или придумывоют новые методы взломо. Технолагня, которую использует PunkBuster, рассчитоно но уравень среднега пользавателя н легко обходится профессиональным взломщиком (каковыми и являются бальшинства автаров читав). Скажем, существует программо **pbhock**, катороя спасабно скрыть ат PunkBuster факт испальзавания читов. Существует токже **PunkBuster emulator**, который эмулирует всю внешнюю фуикциоиальиость PunkBuster, не производя при этом никоких праверок. Найти эти программы в Интернете иедавио было очень легко, сейчас стало труднее, на все же можиа. Кроме того, PunkBuster стоит но очень малом количестве игровых серверов, и эти серверо предназначены, как правило, для клановых или турнирных баев, поэтому постаронним играть на них не разрешоют. В частности, автор статьн не зиоет ни одиого известного российского серверо, на катором был бы установлен PunkBuster.

А вот что пишет о PunkBuster один из овторов читов для CS, который ега взломывоет: *«Все попытки бороться с читерством выглядят жалко. Одной из лучших таких попыток была программа PunkBuster. Но некоторые из нос непрерывно взломывают PunkBuster, находя в нем ошибки и розличные возможности противодействия. Поэтаму мы можем продолжоть мошенничоть даже но серверох, защищенных PunkBuster, где люди даже не подозревоют, что мы жульничоем, поскольку слепо верят, что PunkBuster — нодежная прагроммо против читов. Но сомом деле оно набита ошибками не меньше, чем сами игры».*

IV. А почему, собственно, люди пишут читы?

Причин миаго. Бальшая часть из ннх напоминает те, по которым людн пишут и компьютерные вирусы. Одни хатят самоутверждения, другим проста нитересно ковырятьcя в чужом каде. Есть и те, чей уровень игры значительно ниже иовыков программирования, что позволяет им восполнить недостаток игрового опыто техническими средствами. Вот миение авторо нескольких читов для CS: *«Лично я — честна — создаю читы, чтобы научиться. Взломывоть игры вовсе не ток просто, кок создавать странички с чужими прогроммами. Я был вынужден сесть зо книги и потротить кучу времени, чтобы сделоть эти прагроммы, не для тога, чтобы испартить вам игру или кому-то напакостить, о чтобы нoучиться сомому. Думою, остольные взломщики роботоют по той же причине, поскольку мы не получоем денег зо свою деятельность. Я испытываю восхищение, когдо моя прогроммо починоет робототь, и я могу делоть с игрой что хочу. Для меня это горозда вожнее, чем получить первый приз но турнире по Counter-Strike...»*

Недавиo овтору статьи удолось пообщоться с одним из иаших известных авторав читов (он пожелол остоться иеизвестным). Вот что он нопнсал ном (с небольшими сокращениями; малодежный сленг заменен на русскаязычные эквиволенты):

«Я ночол писоть читы после того, кок понял, что мостерство некоторых игроков но серверох, где я игрою, горaздо выше моего. Мне и многим другим людям не хочется зря рострочивоть свое время но обучение ненужным, в общем-то, вещом, токим, ноnример, кок умение «вести» мышкой движущуюся цель. И в то же время мы не хотим постоянно умирать только по той причине, что на сервер зошел опытный игрок, глупо посвятивший свою жизнь игре в CS. Мы не используем читов против равных — только против опытных игроков, мешоющих ном нормально игроть. В общем, кок только но сервере появляются опытные игроки — нош скилл тут же возростоет благодоря использовонию читов. Кроме того, эта ток приятно — зорезоть много возомнившего о себе игроко ножом пять роз подряд..

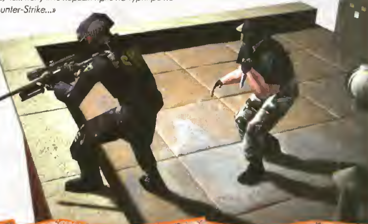
...Интерес? Мне интересно игроть и с читоми, и без них; читы просто помогоют легче игроть.

...Другие игроки ни розу не зоподозрили в нас читеров — мы не делоем ничега, что было бы не под силу любому опытному игроку...

...Мы считаем, что это хороша — облегчить себе и другим игроком игру, не приобретая при этом ненужного опыто...»

Как говорится, вошу бы энергию — до в мирных целях...

P.S. Очевидна, искоть какие-либа из упомянутых в статье программ ио ношем компакте — не стант и пытоться. Если причины токого решения кому-то не ясны, мы беремся изложнть их индивидуольна, в письменном, устном н каком угодна еще виде. Хоть жестоми.



Serious Sam наделал много шума и обрел огромное количество фанатов, самые рьяные из которых уже начинают заучивать коронные фразы и выражения своего кумира (Сэма, разумеется) и даже утверждать, что он круче любого Дюка Ньюкема. Круче, круче, не сомневайтесь. Ну а мы, рядовые работники шприца и скальпеля, радуемся появлению нового именитого пациента и, вооружившись необходимыми для вскрытия инструментами, приступаем к любимому делу. Вскрытие показало, что пациент умер от вскрытия...



Плевральная пункция

Для начала отсепаровываем каталог, куда была установлена игра, и знакомимся с игровыми папками, которые нам могут пригодиться. Директория \Controls содержит файлы, где прописано управление для различных игроков. При желании можно открыть их обычным "Блокнотом" и изменить управление, но лучше этого не делать — данную несложную операцию можно выполнить и из меню игры.

В папке \Demos поселились файлы с демонстрациями игры, которые можно посмотреть, выбрав в главном меню игры пункт «Демонстрация». Вообще-то это непорядок. Поэтому хвостом края директории хирургическими пинцетами и зажимами Жюлли. К каждой демке относятся три файла с различными расширениями: *.des, *.ini, *.dem и *.tex. Нас интересуют только первые два типа. Сделав разрез на первом, вы сможете поменять название демонстрации. Если же есть желание изменить тип просмотра демонстрационного ролика, воспользуйтесь вторым. В нем вы увидите следующие строки:

gam_iObserverConfig = 1;
gam_iObserverOffset = 1;

В верхней строчке после знака равенства указывается число «экранчиков», на которые разбивается экран при просмотре демонстрации, чтобы вам было удобнее обозревать действия каждого участника сражения (минимальное значение — 1, максимальное — 4). Что касается нижней, то она определяет, будет ли по окончании данного демонстрационного ролика проигрываться следующий (1 — да, 0 — нет).



Начать игру сразу с последнего уровня — для нас не проблема.

Четыре «экранчика» позволяют смотреть из глаз сразу всех участников мясорубки.

В каталоге \Levels хранятся файлы с расширениями *.vis, *.wld и *.tex. Если первый тип не представляет никакого интереса, то второй содержит в себе структуру уровней. Ну а в третий зашиты текстурки. Файлы *.wld и *.tex открываются при помощи поставляющегося с игрой редактора уровней. Обратите внимание на то, что редактор напрочь отказывается вгрызаться в те файлы, которые лежат не в игровой директории. Соответственно, если хотите заняться рассматриванием или редактированием местных уровней и текстур, создайте любой подкаталог в папке с игрой и скопируйте туда нужные файлы, и лишь потом открывайте их с помощью «серьезного» редактора. В имени каждого файла из директории \Levels (кроме тех, что отвечают за вступление, начальную демонстрацию и технологический тест: Intro.wld, Karnakdemo.wld, KarnakdemoTbn.tex и Techtest.wld, TechtestTbn.tex — их лучше не трогать) указан номер этапа и его название. Например, если файл назван 01_Hatshepsut.tex, это означает, что в нем хранятся текстуры первого уровня, который называется Hatshepsut. Можно стартовать игру с любого этапа путем замены всего нескольких файлов.

К примеру, если вы хотите, начав игру, сразу оказаться в последнем пятнадцатом

уровне, хватайте корсангами файлы 15_TheGreatPyramid.wld с 15_TheGreat PyramidTbn.tex и переименовывайте их соответственно в 01_Hatshepsut.wld и 01_ HatshepsutTbn.tex. Вовсе не обязательно заменять последний уровень на первый, можно сделать это с четвертым и третьим этапами.

Лапароскопия

Самые важные файлы «Крутого Сэма» авторы не стали прятать по подкаталогам. Зато присвоили им необычное, на первый взгляд, расширение *.gro. На деле это лишь обычные zip-архивы, просто переименованные.

Распакуйте интересующий вас gro-файл в любую директорию. Сделав нужные вам изменения и преобразования, запакуйте содержимое архива обратно. Теперь немного о том, куда направить свои скальпели, дабы существенно изменить «начинку» игры и обогатить свою коллекцию музыки.

Самый большой из архивов — 1_00_o.gro (весит двести мегабайт). Он содержит в себе массу полезных вещичек, раскиданных по многочисленным подкаталогам. Легким движением руки направляем лезвие вниз.

Первый из «органов-подкаталогов», который нам пригодиться, это \Data. Вскрыв его, вы обнаружите две папки и файлы с содержанием титров (Credits.txt и Credits_End.txt) и тексто вступительного ролика (Intro.txt). Ничего не стоит заменить в «истории болезни» фамилии сотрудников компании Croteam на имена своих товарищей. Остальное, таящееся в недрах директории \Data (многочисленные файлы с игровыми текстами), нас не интересует, так как все представленные здесь текстовики — англоязычные (русские же аналоги хранятся в отдельной папке, но об этом позже).

Другая важная папка называется \Models. При внимательной микроскопии обнаруживается, что здесь хранятся все модели в виде mdl-файлов, которые открываются местным редактором моделей.

Каталог \Sounds служит пристанищем для звуковых эффектов и англоязычной речи персонажей. Все звуки аккуратно разложены по подкаталогам. В папке \Ambience собраны звуковые эффекты, издаваемые окружением, в \CutSequences — звуковое оформление скриптовых сценок, в \Doors — шум и скрип дверей, в \Environment — звуки, создаваемые окружающей средой, в \Items — звуковые эффекты, дающие о себе знать при находке какой-либо вещи, в \Menu — звуковое оформление меню, в \Player — издаваемые Сэмом звуки (в том числе и речь в подкаталоге \Quotes) и в \Weapons — выстрелы из разного оружия. Щипцами и зажимами выдираем все это богатство на свет божий и раскладываем по баночкам с формалином на рабочем столе, в залуске/выгрузке Windows, в Word'е.


Редактор моделей в действии.

В директории \Textures приютилась большая часть всех игровых текстур. Как с ними обращаться, вы уже знаете.

Помимо файла 1_00_a.gro существуют еще три весьма содержательных архива: 1_00_music, 1_00_Sounds_RUS и 1_00_Texts_RUS. Распаковав первый, вы сможете обнаружить настоящую серьезносэмовскую музыку, записанную в формате *.mp3. Включите эти композиции в плейлист своего музыкального проигрывателя или же удалите их и вставьте на их место свои любые мелодии, не забыв при этом присвоить им имена оригинальных. Покажите-ка мне того, кому «сэмова» музыка не по душе пришлось. Такую душу необходимо в срочном порядке экстирпировать. Иди сюда, милок. Иди, иди, не бойся.. Сестра, новокаин. Впрочем, к черту анестетики. Будем резать по живому!

Палата для плановых больных

Архив 1_00_Sounds_RUS.gro хранит в себе звуковые файлы с разнообразными репликами «Сэма» на русском языке. Все они имеют формат *.wav, так что вам не составит труда перезаписать их, заменив своей речью или словами какого-нибудь товарища Дюка Ньюкема из шестой палаты. Как только закончите операцию, можете выписывать себе двойную дозу фенобарбитала. Для успокоения. Это надо ж до такого додуматься: Сэмов голос — до на чей-то чужой... Хотя главное — это возможность выбора.

Напоследок недрогнувшей рукой рассеките содержимого архивного 1_00_Texts_RUS.gro. Если вам не нравится предыстория игры, можете считать, что файлик Intro.txt создан специально для вас. Исковеркайте оригинальный текст, придумайте собственный вариант вступления, сделайте себя участником игры, заменив имя Сэма на... Ну, например, свое.



Вот это я понимаю — предыстория.

Делайте все, что душа пожелает (если ее не вырезали двумя абзацами выше).

Самое время заглянуть в директорию \Messages. Там вы найдете еще четыре способных заинтересовать вас папки: \Background, \Enemies, \Information, \Weapons. В первой лежат txt-файлы, содержащие тексты миссий (те, что предлагаются вашему вниманию в начале любого уровня), названные в соответствии с тем, какого этапа тексты в них хранятся. В каталоге \Enemies, как нетрудно догадаться, находятся текстовики с описанием различных монстров, а в \Information — содержание электронных писем, которые вам присылает «помощник» во время игры. Если есть желание, можете заняться созданием «модификации» игры на базе имеющихся уровней. Практика показывает, что порой получаются удивительные вещи.

Выписной эпикриз

Больной Сэм «Серьезный» Стоун, двух месяцев отроду, поступил в приемное отделение областной больницы с жалобами на боли в правом боку, ломоту в пояснице, дискоординацию движений, помутнение рассудка, мелькание красных пятен перед глазами. Постоянно беспокоят истошные крики Горлий и Камикадзе по ночам. В ходе проведенного в стационаре лечения состояние больного улучшилось. Жалобы на боль в пояснице прекратились сразу после того, как из крестцово-тазового сочленения была извлечена седалищная кость Скелетона. Помутнение рассудка нивелировалось внутривенным вливанием экстракта из сумки Гнаара. Крики Камикадзе и Горлий перестали беспокоить на третий день терапии, когда больному была назначена вечерняя клизма и ракетлаунчер под мышку. В удовлетворительном состоянии пациент выписан под наблюдение участкового терапевта То-Умо... ■

НОВОСТИ

Quake III Arena
http://quakequake quake.com/fppics /mikiectf.htm

Некто с никнеймом Mikie выложил отлично сбалансированную карту для Q3 CTF. На этой карте изображена комната



самого Мики, поэтому карта называется Mikie's Room CTF. Замечательный баланс, неплохие рулезы и классные нычки, не говоря уж про нестандартность дизайна — что еще требуется любителям хватать чужие флаги?

+++

www.planetquake.com/lvl

Выпущен новый мэппак от ребят с ThreeWave CTF. Карты подходят к стандартному Q3 CTF и Team Arena CTF. Среди прочего имеет место быть красивая



карта под названием Japanese Castles и средненький уровень под названием Shinning Forces.

+++

www.planetquake.com /artofwar

Создатели Art of War (о нем вы могли прочитать в "Игромании" №4) в перерыве между созданием бета-версий мода написали маленькую server-side модификацию. Seeker Quake превращает все ракеты, выпускаемые из rocket launcher, в самонаводящиеся снаряды — *Seekers*. Ракеты сами отыскивают цель по одному из параметров: в режиме *Free For All* "сикеры" атакуют игроков с большим, чем у вас, количеством набранных фрагов; в *Capture the Flag* ракеты либо атакуют врага, уто-

QUAKE III

Arena World
www.planetquake.com/aw

Оригинальный мод, чем-то напоминающий приснопамятный Quake World. Есть два режима: дефматч (AW Tournament) и тимплей (Arena World). В обоих случаях имеется интересного вида пилочка для ногтей (бензопила)



и пулемет — практически точная копия своего собрата из Team Arena. По геймплею, впрочем, эти два режима различаются абсолютно.

Первый предназначен для дуэльных сражений и ничего особенного собой не представляет. Сплэш на себя не действует, гравитация нехило завышена и вообще — халява.

Второй намного интересней. Представьте себе некую симметричную закрытую арену. В каждом из "полюсов" арены по точке респовна — красные и синие. По центру арены проходит некое поле, которое, если в него войти, телепортирует вас на респовн. Таким образом, ближнего боя с участием той же бензопилы не получится. Но зато какой кайф — бегу к полю и на ходу стреляю из ракетницы. Противник меня замечает, стреляет в ответ — и не попадает. Потому что я уже телепортировался.

Патронов — завались, да все оружие, кроме BFG, выдают разом. Забавная штука, но, к сожалению, не более того.

Рейтинг: ① ② ③ ④ ⑤

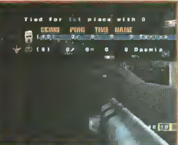
Bouncy Quake 3
www.planetquake.com/bouncyq3a

Что делать, если оружие не причиняет врагу ни малейшего вреда? Да-да: стреляете, стреляете, а в итоге — ну ни процентика здоровья не слетает. Тупиковая, казалось бы, ситуация... Но все поправимо. Существуют еще два варианта уничтожения врагов: falling damage и падение в пустоту. Falling damage — это урон от падения с высоты, а падение в пустоту встречается на некоторых картах и означает мгновенную и безболезненную смерть.

И вот в таких условиях (плюс повышенная гравитация) предлагается сыграть в один из трех вариантов игры: *King of The Hill, Elimination* и *Control*.

"Король горы" — игрок занимает определенную позицию (как правило, самую высокую) на карте. Пока он там стоит, ему идут очки. Как только он оттуда падает, очки начисляются уже другому игроку — тому, кто ближе всех к "вершине". Обычно с этой точки совсем легко сверзиться, поэтому на подходе к горе хорошо бы запастись ракетницей или рейлганом, которые помогут спихнуть "короля".

Elimination — более интересный режим. У каждого игрока имеется десять жизней. Как только он теряет все десять, выбывает из игры. И так до последнего квакера. Напомню, что "вынос тела" может состояться либо при получении смертельного урона от падения, либо от полета в пустоту.



Control — чем-то напоминает King of The Hill. На карте есть некий флаг, нахождение рядом с которым приносит вам очки. Естественно, враги приложат все усилия, чтобы вы не особенно задерживались у древка.

Bouncy Quake 3 — мод не из разряда тех, что поражают воображение, но скрасить им однообразие традиционного геймплея вполне возможно. Вечерок-два...

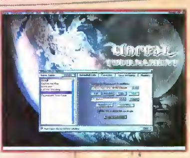
Рейтинг: ① ② ③ ④ ⑤



UNREAL TOURNAMENT

XMaps
www.zen.co.uk/home/page/graham.thom pson/gweb/

Скажите, не надоело ли вам для смены карт непосредственно во время игры лезть в *Multiplayer/Start new multiplayer game*, настраивать кучи мутаторов и подгонять число ботов под большие карты? Да, слышу усталые вздохи. А слабо в считанные секунды переключится в режим Assault, а через пять минут — вообще в Operation Stingray? Кто там кричит "консольные команды надо учить"? Не верю. Консоль — это уже пережиток про-



шлага! Наше поколение выбирает мад Xmaps (бурные авации в зале)!

Итак, Xmaps — мад, призванный упростить працедуру переключения крававых арен, без утамительного зоучивания ключей команды *switchlevel*. Выбираем тип игры (поддерживаются все установленные моды), создаем парачку списков карт под него, задаем необходимые мутаторы (под тип игры и под каждый список отдельна), запускаем. Теперь при нажатии кнапачки ("биндится" в меню *Controls*) на экране предстоет симпатичная менюшка — аналог меню *Speech*, из которой можно переключится на другую карту списка, поменять список, сделать *restart* (!!) и многое другое. Множества применений этого наиполезнейшего мода, я думаю, вы без труда алределите сами. Мад палучил наивысшую оценку на авторитетнейшем сайте Modsquad, который, нада сказать, высокими баллами не швыряется.

Итак — мад, с катарым вы больше не будете тратить время на ползанье па менюшкам *New game*. Особенно пригадится админам клубав и аргонизатарам чемпианатав.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

Jumper

www.planetunreal.com/unrealtower

Вам никагда не казалось, что на картах UT излишне мнаго разных ящиков, уступачек, пондусов или балканчиков, на катарых уютно лежат всякие рулезы? А случалось ли вам чувствовать на собственной шкуре, что такое "кантраль высоты"? Специальна для вас, а также для всех любителей иестандартного



Redeemer берется в один прыжок!

геймплея, труженик MeltDown подагнал мутатор Jumper. Его целью была — увеличить высату прыжка. Носкалько? А как паставите. Можно чуть-чуть — так, чтобы запрыгивать на небольшие "приступочки". А можна запрыгивать на иебальшие башенки... На те, что на *CTF-Face*. Как говорится, вазможны варианты.

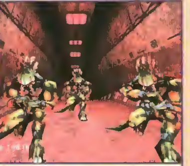
Радасть амрачают некатарые баги — скажем, инагда, пасле взятия *JumpBoots* или выхода из вады, высата прыжка не васстанавливается. Тем не менее, мад спасобен доставить немала удавольствия, дабавив в игру некатарую нестандартнасть.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

PC Gamer Olympics

www.nikodemus.demon.co.uk

Ну, гаспода горячие галовы, атложите в старонку оплавившиеся *Rocket Launcher*'ы и еще дымящиеся *Flack*'и, ибо сейчас мы займемся исключительна мирным делом — праведем Олимпийские игры. Разумеется, прыгать с шестом или прыгать через барьеры никто не собирается — платформа Unreal Tournament вносит свои каррективы. Я говорю о навам маде к этай замечательной игре — PC Gamer Olympics. Для разминки расстреляем пару-трайку мишеней из *Sniper*



А слабо пробиться через стену Скаарджей с помощью пулемета?

Rifle. Легко? Теперь заберемся на вершину колодца с помощью *Impact-Hammer*. Раз плюнуть? А попасть "сферой" с движущейся платформы по атдаленному абъекту? А пролететь управляемой ракетой *Redemeer*'а па узким каридарам? В канце канцов, прапрыгать па узким платформам до выхода? И эта еще не все. Даже серьезный игрок навряд ли одолеет все виды "спарта" с первого раза. Мад жалеет неудачливых игракав — если вы серьезна застряли, та через пять минут безуспешных папыток вас переведут на следующее испытание. Харашие результаты паощряются, имеется даже таблица рекордав.

В целом мад памогает развить или укрепить базавые умения — движение, прыжки,

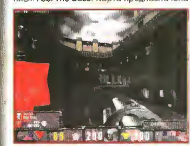


щившега ваш флаг, либа летают вакруг флага, формируя нечта вроде защиты; в *Team Deathmatch* атака идет па любому из игроков команды противника. Интересный и увлекательный мад, весьмо рекомендую скачать.

+ + +

www.planetquake.com/killer

Широко известный в узких кругах мэпмейкер Killer сваял CTF-карту под нозванием Feel The Base. Карта лредназначена



исключительна для Q3 Team Arena и сделана на высачайшем уравне качество. На ней лраста *нада* играть.

+ + +

www.planetquake.com/lvl

Ребята с Q3LvL не дремлют. В их цепкие абазревательские ручки пoпала нескалько карт на тему аткрытага касмаса. Положившись на мнение кутрилевельцев, ваш пакарный слуга скачал карту Psycho и честно пратощился! Крыша съезжает в худшем случае через пятнодцать минут. Восемь ботав, фраглимит 400 и — "буду утрам, мома!". Для гурманав: запустите корту под модом Quake Seeker (см. выше).

Unreal Tournament

www.geocities.com/ryanbrucksco/aberrance.html

На отечественном сайте unreal.xaos.ru карта DM-Aberrance — Aberrance Facility была удастаена зва-



ния «карты недели». Карта очень красивая, представляет собой военную базу, вырубленную в горе. Открытая местность очень органично переходит в закрытые помещения, красиво сработано освещение. Маршруты для ботов проложены грамотно, оружие неплохо сбалансировано. Однозначный musthave для ценителей, да и просто продвинутых игроков.

+ + +

www.planetunreal.com /remorseless/main.htm

Сходив по указанной ссылочке, вы сможете затопировать на свою машину Remorseless Map Pack — сборник очень красивых карт, содержащий арены как для *Deathmatch*, так и для *Capture The Flag* и *Domination*. В своих работах автор не придерживался определенного стиля, да и не стеснялся использовать текстуры из Quake III. Что получилось? Вердикт вынесете сами, когда скачаете.

+ + +

www.gribanoff.igg.ru

Главный разработчик Russian Bonus Pack (см. "Игроманию" №6) — Tygra — выложил у себя на страничке новый набор карт, названный в свою честь. Проект находится в стадии бета-тестинга, и Tygra просит народ подключиться к этому увлекательному процессу. Поддержим отечественного производителя!

+ + +

http://artists.mp3s.com/ artists/137/toxeen.html

UT способствует творчеству не только картостроителей, программистов и моделеров, но и музыкантов. Парень по имени Toxeen выложил на своем сайте очередную работу, написанную под впечатлением от вселенной Unreal. Того и гляди, скоро в филармониях не Баха играть будут...

+ + +

www.lilchips.com/unreal /ruins/index.asp

Очень интересная карта была создана дизайнером Jason «FRaK» Dudley — DM-DG_Ruins. Забудьте про сырые подземелья, тесные подвалы или техногенные базы — действие переносит нас в Древ-



нюю Грецию. Окружение строго соответствует тематике — автор не поленился нарисовать новые текстуры. Правда, оружие UT на фоне величественных строений выглядит несколько нелепо.

реакцию. Подойдет как разминка перед серьезной игрой или как тренировка перед чемпионатом.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

The Predator Relic

www.geocities.com/mapmania

Помнится, год назад, когда компания Epic осчастливила играющую братию первым Bonus Pack'ом, мне очень понравилась идея реликов — рун, дающих владельцу какие-нибудь супервозможности. Рассматриваемый мутатор как раз и является таким реликом. Автор предлагает нам почувствовать себя в шкуре "Хищника". А она, как известно, дает своему владельцу прозрачность. Игрок, подобравший релик, становится частично невидимым: то растворяется в воздухе,



то вновь материализуется. Кроме того, возрастает и скорость, причем чем дольше игрок владеет артефактом, тем сильнее. После пяти минут обладания этой адской штукой путь от *Redeemer*'а до *Amplifier*'а на *Deck16][* я проскакивал секунды за полторы. Понятно, что дуэли с этим мутатором станут значительно быстрее, динамичнее и интереснее. Так что распаковывайте — и вперед, проверять действие на дубленых загривках товарищей!

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

COUNTER-STRIKE

Описание консольных команд

Что отличает обезьяну от человека? Труд. Сначала обезьяна делает что-либо руками, потом приспосабливает палку-копалку и потихоньку становится похожа на человека. Почти такая же эволюция происходит с любителями Counter-Strike. Первый раз сев за игру, человек начинает искать кнопки, чтобы бегать, стрелять и делать все то же, что и остальные игроки. Осознав, что существующее управление в связи с его биологическими особенностями ему не подходит, он после некоторых усилий попадает в меню настроек и там старается подкрутить управление. Но некоторое время это его устраивает, но рано или поздно наступает "последняя стадия" — создание собственного конфига и постоянная его модификация впоследствии. И вот тут-то возникают проблемы. Команд в конфиге — видимо-невидимо, и что они все значат — одному Создателю известно.

Но не забывайте, что на свете существует "Игромания". Из самых разных источников нами были собраны сведения о наиболее важных и полезных командах. Команды отсортированы по наиболее простому и логичному методу — так же, как и в нормальном CS-конфиге. Выставленные нами значения вовсе не являются оптимальными для всех компьютеров, версий игры и типов соединения; однако в особых случаях даются рекомендации — какое именно значение и при каких условиях лучше выставить. Значения команд, предназначенных для устранения проблем различного характера, выставлены по умолчанию. Менять настройки рекомендуется только в случае возникновения конкретных проблем. Также в общем случае у команд, имеющих только два значения параметра, значение "0" означает отключение команды, "1" — включение.

console «1» — если по какой-то причине вы принципиально не любите консоль — установите здесь "0", и она исчезнет с глаз ваших навсегда. Или до тех пор, пока вы не вернете "единичку".

crosshair «1» — включает (1) и выключает (0) прицел.

gamma «2.6» — уровень гаммы (цветовой насыщенности). Значения варьируются от 1 до 3.

brightness «0.7» — уровень яркости. Значения варьируются от 0 до 3.

fps_max «72.0» — устанавливает максимально допустимое количество FPS (кадров в секунду). Это может понадобиться в том случае, если ваша видеокарта выдает нестабильное количество кадров. Имеет смысл выставить здесь среднее значение кадров в секунду, которое ваша видеокарта выдает в CS. Например, если FPS меняется от 20 до 70, то ставьте fps_max 45. Таким образом можно избежать резких скачков FPS, затрудняющих игру.

fps_modem «40» — устанавливает максимально допустимое количество FPS для игры через Интернет. В Интернете, как правило, играет больше народу, чем где-либо еще, и обладателям слабых компьютеров рекомендуется выставить здесь небольшое значение, что бы каждый раз не перенастраивать fps_max.

con_color «R G B» — этой командой можно поменять цвет консоли, где R, G и B имеют значения от 0 до 255; это три составляющие любого цвета, то есть красный, зеленый и синий. Выставленное «255 255 255» даст белый цвет, «0 255 0» — зеленый, и так далее.

net_graph «1» — включает "логометр" (аналогично Quake III) плюс отображает не-


Наглядная демонстрация лагов.

которую дополнительную информацию: количество FPS, входящий и исходящий трафик.

net_graphwidth «192» — устанавливает размеры логометра по горизонтали.

net_graphpos «1» — по умолчанию логометр расположен справа внизу. Изменяя значения этой команды, вы сможете двигать его по горизонтали.

net_graphsolid «1» — включает прозрачный фон для логометра.

sv_aim «0» — отключает автоприцел. Впрочем, на большинстве серверов этот режим и без того заблокирован. Да и практика показывает, что автоприцел только мешает играть.

mp_decals «300» — Устанавливает максимальное число "декалей" (следы взрывов, отверстия от пуль и пр.), отображаемых одновременно на каких-либо поверхностях (полах и стенах и т.п.). Если выставить здесь "нуль", то получите пару лишних FPS.


Декали на нуле


А тут их до трехсот штук — лепота!

gl_polyoffset «0.1» — пользоваться этой командой стоит только в том случае, если возникают проблемы с отображением "декалей". Попробуйте менять значения от 0 до 20, пока не добьетесь качественной картинки.

gl_max_size 256 — ограничение максимального размера текстур в целях экономии видеопамяти. При значении меньше 256 текстуры цифр на экране смазываются. Но при наличии на борту видеокарты всего с 8 Mb памяти можно выставить здесь и 128.

s_a3d «0» — если ваша аудиокарта поддерживает режим a3d, смело включайте эту опцию (то есть проставляйте "единичку").

s_eax «0» — а если аудиокарта поддерживает EAX, то проставьте "единичку" и здесь.

volume «1» — устанавливает громкость звука.

hisound «1» — установка качества звука: 1 = 22kHz, 0 = 11kHz.

bgmvolume «0» — включает (1) и выключает (0) воспроизведение CD-треков.

_snd_mixahead «0.1» — если звук "заедает", выставьте здесь 0.2. Должно помочь.

setinfo name «Spider» — устанавливает ваше имя. Срабатывает только тогда, когда вы "живы".

rate «10000» — установите значение этой команды в соответствии с качеством Интернет-соединения:

Модем на 14400 Kbps или ниже — ничто не поможет;

28800 — 2500-3000;

33600 — 2900-3900;

56000/одноканальный ISDN — 3600-5300;

Двухканальный ISDN — 5000-7000;

Кабельное соединение — 5600-10000,

xDSL/T1 и выше — 7500-20000,

LAN (10 Mbps или 100 Mbps) — 20000.

cl_updaterate «20» — частота, с которой происходит обмен пакетами между вашей машиной и сервером. Выставляем: модем — 15, локальная сеть — 30.

cl_lw «0», cl_lc «0» — этими командами можно переназначить «обсчет» попадания пуль либо на сторону клиента, либо на сторону сервера (1 — клиент, 0 — сервер). При плохом соединении рекомендуется выключать (0) эти опции.

cl_himodels «0» — в целях полностью корректного отображения моделей выставьте значение "0".

cl_timeout «305» — если сервер не отвечает в течение указанного здесь времени, происходит автоматическое отключение.

cl_allowdownload «1» — включив эту команду, вы разрешите скачивать с сервера

www.planetunreal.com/indecon/

В кольце сайтов PlanetUnreal снова пополнение — в их ряды влилась группа Industrial Deconstruction. На свежепостроенном сайте можно скачать несколько карт, а также почитать учебники по UnrealEd.

+ + +

www.planetunreal.com/weaponsfactory/

На сайте модификации Weapons Factory выбирали лучшие любительские карты к этому моду и награждали их создателей. Места распределились следующим образом:

«Bring It!» от Static3D — $250.

«PipeDreams» от TheModMonk — $100.

«Durden» от Demasthenes — $50.

Возможно, когда-нибудь в таком списке появятся и русские левелмейкеры.

Counter-Strike

www.planethalflife.com/counter-script/downloads/commspackage.htm

http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?planethalflife/counter-script/commspackage1.1.zip

Вышла новая версия утилиты Comms Package 1.1. Она заменяет стандартные радиокоманды на специфические для отдельных карт (но данный момент поддерживаются все официальные карты). Например, для карты cs_milita меню подобрана таким образом:

1. In front of House
2. Roof of House
3. Second Floor of House
4. Ground Floor of House
5. In Garage
6. Behind House in Yard
7. Sewers Near House End
8. Sewers Near Middle Ladder
9. Sewers Near CT End
10. CT Spawn

+ + +

www.clanbase.com/feature.php?nid=24

Недавно появилось интервью с разработчиком технологии HL/CS Multicast Spectator Mode. Вот что интересного он рассказывает о своем творении: *«Технология способна обслуживать огромное количество клиентов, а трафик при этом будет не более 10 Кбайт/сек. Главное — хороший прокси-сервер. Также можно сделать цепь из множества прокси; при таком раскладе но клиента будет приходиться 3-5 Кбайт/сек. Сейчас еще требуется полная версия H-L/C-S для того, чтобы использовать данную технологию, но, надеюсь, в скором времени Valve сделает версию, устанавливающуюся на компьютер как отдельная программа и не требующую самой игры. Наблюдатели смогут переключаться между видами от лица разных игроков. Программа будет*



выпущена через полтора-два месяца, а прокси-сервер войдет в официальный патч для H-L. Она будет невелико по размеру и совершенно бесплатно»

Если ваш сайт посвящен C-S или ваш клан играет в C-S, то вам предоставят бесплатное место под страничку на сайте *www.counterstrike center.com*. Также вам выделят домен типа *YourSiteName. CounterStrikeCenter.com.*

+ + +

http://csnation.counter-strike.net/cs2d/satstrat/s2inst17.exe
www.microsoft.com/downloads/release.asp?ReleaseID=28337
http://home.swipnet.se/logiclord/satstrat/faq.html

Утилита SatStrat 1.7 Beta предназначено в основном для кланов, серьезно занимающихся разработкой стратегии игры. Вот ее функции:

— возможность использовать до 32 бойцов,
— общее рабочее пространство;
— частный рабочий стол;
— возможность рисовать линии и точки;
— иконки для стандартных действий и событий,
— чат в стиле IRC;
— планирование стратегий онлайн, просмотр оффлайн;
— зарисовка стратегий оффлайн, публикация онлайн;
— запись стратегий на диск и многое другое.

Для работы с этой утилитой требуется Multicast Spectator Mode. По указанному нами адресу расположен FAQ

+ + +

http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?planethalflife/cswaypoints/waypt_pakv8.0.zip

Вышел CS Waypoint Pack 8.0. Поддерживаются все боты для C-S и все официальные карты. Также добавлены новые waypoint'ы для карт cs_thunder, de_egypt, de_inferno, de_rotterdam, de_vertigo, cs_docks и de_aztec.

+ + +

http://art.counter-strike.net/screenshots/

Открылся новый сайт, который полностью посвящен скриншотам из C-S. Любой желающий может присылать модели и логотипы, которых у вас нет, только до входа на карту.

cl_download_ingame «1» — включив эту команду, вы разрешите скачивать с сервера модели и логотипы непосредственно во время игры. Для играющих через модем существует риск увеличения лага в процессе скачивания.

cl_allowupload «1» — разрешить закачку на сервер своего логотипа.

cl_cmdrate «36» — действие подобно **cl_maxpackets** в **Quake III**. Указывает количество пакетов, пересылаемых между клиентом и сервером. Если играете посредством модема, выставьте значение в два раза меньшее, чем **fps_max**. По игре в локальной сети стоит выставить одинаковые значения.

lookstrafe «0» — включение (1) этой опции дает возможность стрейфиться с помощью мыши. Впрочем, сия возможность вряд ли кому пригодится.

lookspring «0» — автоматическая центровка прицела (1 — вкл., 0 — выкл.). Как только вы начинаете двигаться, прицел выравнивается таким образом, что линия огня становится параллельной полу.

cl_forwardspeed «400» — устанавливает скорость движения игрока вперед. Значение не должно превышать скорость, установленную в конфигурации сервера.

cl_backspeed «400» — устанавливает скорость передвижения игрока назад. Также не должно быть выше, чем в установках сервера.

m_pitch «-0.022000» — чувствительность мыши по вертикали. Выставленный перед значением минус указывает на то, что мышь работает в инвертированном режиме.

m_yaw «0.022» — чувствительность мыши по горизонтали.

m_filter «1» — выставленная "единичка" обеспечит плавность перемещения курсора.

sensitivity «7» — чувствительность мыши.

joystick «0» — а оно вам надо?

hud_takesshots «0» — включив эту команду, вы увидите статистику матча (кто, сколько раз и кого убил) в финале игры.

fastsprites «1» — режимы отображения дыма от гранаты. Значения от "0" — реалистичный — до "2" — некрасивый, зато быстрый. Последнее рекомендуется обладателям слабых машин.

hud_fastswitch «1» — быстрое переключение оружия: после выбора оно появляется в руках без дополнительного клика мышкой.

hud_centerid «1» — auto-id (имя игрока в прицеле) будет появляться в центре экрана. Очень полезная на темных картах опция — меньше будете по своим стрелять.

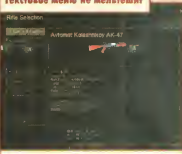
pushlatency «-500» — время ожидания реакции на какое-либо событие (например, выстрел) между сервером и клиентом, выраженное в миллисекундах. Рекомендуемое значение задается по умолчанию. То есть если в вас сделан точный выстрел, а пинг в это время подкачал, выстрел все равно попадет в цель. Также можете выставить значение меньшее, чем ваш текущий пинг, и тогда в случае плохого коннекта вы будете вне событий — то есть во время лагов как бы пропадете с поля боя.

setinfo vgui_menus «0» — отключены графические меню типа *Buy Weapon*.

setinfo lefthand «0» — оружие в правой руке (а не в левой).



Текстовое меню не мельтешит



Для тех, кто любит видеть, что покупает

setinfo dm «1» — автосправка по карте. К каждой карте прилагается txt-файл с кратким ее описанием. Включив автосправку, вы сможете видеть это описание прямо в игре (1 — вкл., 0 — выкл.).

setinfo ah «1» — автосправка по серверу. Соответственно, информация о сервере (1 — вкл., 0 — выкл.).

r_mmx «1» — поддержка MMX. Если играете в software-режиме, включите эту опцию. Если нет — смело отключайте.

cl_spriteskip «0» — выключает отображение некоторых спрайтов при взрывах и т.п. Должно помогать при плохом коннекте и такой же видеокарте.

windowed_mouse «0» — у включивших эту опцию чувствительность мыши будет соответствовать той, которая установлена в Windows. Но, несмотря на глубочайшее уважение к вышеозначенной операционной системе, рекомендую поставить в данной команде твердый ноль. ■

КЛУБНЫЕ НОВОСТИ


Polosatiy
www.e-sportgames.ru

Самым главным событием за истекший месяц стал прошедший в Голландии турнир Holland Euro CPL. Победителем на нем стал наш соотечественник из Екатеринбурга — b100.Death. Да и вообще — из шести первых мест четыре осталось за русскими. Отлично сыграли!

Теперь о ходе игр. Самые интересные матчи начались с полуфиналов виннеров, когда b100.Death встретился с ck.Fatality, а c4-LeXeR — с All*Lakerman'ом. К сожалению, оба наших бойца проиграли, но это не сломило их, а только раззадорило. В финале виннеров в очень сложной борьбе Lakerman обыграл Fatality на один фраг и вышел в суперфинал. В следующем туре встретились пары c58|PELE — b100.Death и c58|Pow3r — c4-LeXeR. В обеих играх матчи завершились с разрывом в один фраг, и в следующий раунд прошли Pow3r и Death. Последний снова в упорной борьбе выигрывает один фраг за добавленное время. Следующая игра — Death против чемпиона мира Fatality. На этот раз екатеринбуржцу сильно повезло при выборе карты, и игра должна была пройти на hub3tourney1 — совершенно новой для американцев карте, которую Fatality недостаточно хорошо подготовил. В итоге — очень легкая победа Death'a и выход в суперфинал, где его уже ждал швед Lakerman. Финал получился менее интересным, чем полуфинальные игры, так как b100.Death сыграл уж очень хорошо. Он не оставил Lakerman'у ни одного шанса на победу и честно заработал 3.000 евро за первое места.

Интереснейшие демки с чемпионата вы, как обычно, можете взять с нашего компакта.

❑❑❑

Сразу же после завершения Holland CPL Europe на родине чемпиона b100.Death'a прошел довольно крупный по российским меркам дуэльный турнир. Из-за усталости после поездки в Голландию сам Death участия не в нем принимал. В итоге места распределились следующим образом:

1 место: b100.kik (Екатеринбург) — $300
2 место: b100.dracula (Екатеринбург) — $200
3 место: Spirit (Екатеринбург) — $100
4 место: [TOP]Keeper (Тольятти) — $50

❑❑❑

Очень скоро Quake III ждут очередные изменения. На этот раз с выходом нового официального патча разработчики намерены включить в него так называемые карты для профессионалов — pro_maps. Это четыре хорошо всем знакомые карты q3tourney2, q3tourney4, q3dm13, q3dm6, но только сильно измененные. Модификации коснулись как расположения предметов, так и дизайна. Скорее всего, этот патч вызовет массу критики, так как многим не нравится, что на каждый новый турнир добавляют по новой карте. А вот теперь и старые собираются заменить...

❑❑❑

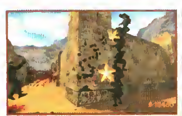
После того как в Европе отыграли Euro CPL, в Америке состоялся турнир памяти старого доброго Quake World. Победителем


Финальная игра — Lakerman против Death'a. Даже воздух дрожит от напряжения.



Русские на CPL: PELE, Demon, LeXeR, чемпион Death, Pow3r, Devil.

стал довольно сильный ку3кер — ck.czm. Вообще-то стало модно в последнее время устраивать турниры по играм прошлого, и CPL собирается в скором времени провести турнир по Quake World, посвященный четырехлетию Лиги. Обещают неплохую тусовку, а вот призы пока не объявлены. ■



слать им снимки своих баталий, проголосовать за наиболее понравившиеся, а также посмотреть десятку лучших скриншотов.

+ + +

http://netti.nic.fi/~amaki/models/

Если при игре в Counter-Strike ваш компьютер выдает преступно мало FPS, то попробуйте загрузить и поставить эти модели (и оружия, и игроков). Они сделаны специально для вас — количество полигонов сильно уменьшено, а текстуры размыты. Естественно, все они работают в C-S 1.1. Обязательно прочитайте инструкции на вышеупомянутом сайте! Хотя, надо заметить, модели немного читерские, так как головы игроков не в меру заметны и велики по размеру.

+ + +

www.nofrag.com/phoenix/PhoenixRisingDivx480.avi
www.cine-courts.com/cs/main.htm
www.cine-courts.com/Php/authlib/login.html
www.cine-courts.com/Php/authlib/register.html

Для обладателей толстых Интернет-каналов сообщаем, что в Сети появилось новое видео на тему C-S от фанатов. По сценарию все террористы в этом фильме — русские и украинцы, для имитации крови в 60% случаев использовалось томатная паста, а главное — почти весь фильм на русском языке (субтитры на английском)! Весит "пленка" 62 Мб, (формат divx).

Ребята (речь идет о создателях фильма) постарались на славу. Отличная постановка для энтузиастов-любителей. А какие там сражения! Тут вам и оружие (*AK, MP5, AUG, AWP, Shotgun, Berettas,* гранаты *HE, Flashbang* и пр.), противоборствующие стороны (Phoenix против GIGN), заложники (рабочие и профессора). Место немного напоминает карту as_oilrig. Есть и все "примочки": хедшоты, тимкилл, тупые заложники (даже драка чуть не началась, кто в проход первым пролезет), смерть от падения (в самом конце один "контр" розбился), и кемперы (в итоге в живых остался только один "террор" с ником Camperov, ну еще и советский полковник), и ножи (в начале миссии один из "контров" так и бежит в наступление — с ножом), и радиокоманды (точнее, все звуки взяты из

игры). Использоволось музыко групп Sepultura и Mashine Head, о токже из соундтреков к фильму «Охота за Красным Октябрем» и игр Shogo и Fallout: Tactics!

Следующие ссылки ведут к 23-мегабайтному фильму от овторов с сойта CS the movie. Чтобы его скочать, нужно ввести свой логин/пороль, который вы получоете при регистроции.

\+ + +

В стенох Rogue Entertainment по зокозу Valve Software розроботывалось принципиально новоя версия Counter-Strike, и плонировалось, что демо-версия Counter Strike: Condition Zero будет покозона на приближоющейся E3. Но Volve не понровились труды Rogue, и Volve собироется подыскоть нового розроботчико для Counter-Strike 2 (ток уже окрестили Condition Zero).

Тем временем столо известно, что Condition Zero будет полностью сомостоятельным продуктом, в котором нос ожидоет 8 новых видов оружия, 32 новые миссии и 16 корт. Что конкретно имелось в виду под розным количеством корт и миссий, остолось неясным. Было выдвинуто предположение, что речь идет о single ployer.



Таким, предположительно, мог быть Counter-Strike 2. Источник — сайт xaos.ru.

Ситуоция козолось безоблочной до недовнего времени — поко но официольном *сайте www.counter-strike.net* не появилось следующоя информоция. *"Следите зо новостями с E3. На ней будет обнародовоно некоторая информоция о Counter-Strike: Condition Zero — новом single ployer эпизоде от Valve Softwore!"*. А у нос появилось сумрочное предположение: похоже, Counter-Strike: Condition Zero — это очередноя попсо, зо которой кроется попытко Volve сшибить большой куш зо счет роскрученного брэндо Counter-Strike, приложив при этом минимум усилий и мозгов, вероятно, проект ничего общего с Counter-Strike 2 не имеет. Судьбо последнего, видимо, стоновится еще более трогичной, чем учость Teom Fortress 2. И прaвдо: зочем потеть, вклодывоть большие деньги, писоть и придумывоть чего-то новое? Когдо можно норисовоть пору моделек, изменить цвет у тройки текстур, впихнуть все это в древнейший движок 1997 годо и зоробототь 100 миллионов долларов...

Без комментариев. ■

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

Нозвоние клубо	Адрес	Ближойшее метро	Телефон для справок	Сайт	Компьютеры
Альфа	Санкт-Петербург, Левошовский проспект, д 12 (второй этож)	—	235-16-16	—	Celeron 600 и PIII (всего 36 машин), 128RAM, GeForce256-GeForce2, Vortex-2, 17" мониторы
1 Гигагерц	Нижняя Красносельская, д 32	Кросносвльская	265-67-62	—	Celeron 400 (~40 мош.)
Матрица	г.Уфа, Гостиный двор, к.203	Гостиный двор	526925, 526827	—	PIII-733 (30 машин), 128RAM, GeForce2 GTS-32Mb, Vortex-2, 17" мониторы
Полигон-1	ул. Студенческоя д 31	Студенческоя	249-82-50, 249-85-20	www.poligon.ru	Celeron 466 (44 маш), 64-128 RAM, Voodoo3 3000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть: 100Mb
Полигон-2	ул. Моладежноя, д. 3	Униеерситет	930-22-40	www.poligon.ru	Celeron 466 (55 мош.), 64 RAM, Voodoo3 3000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть: 100Mb
Полигон-4	7-я Порковоя, д. 15, стр 2	Первомайскоя	164-05-60	www.poligon.ru	Celeron 500 (35 мoшин), 64 RAM, Voodoo3 2000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть: 100Mb
ХАМОК	Плющихо, 43/47	Смоленскоя, Порк культуры	248-44-01	—	Atlon 650, 128RAM, GeForce 256, мониторы 17" (13 мошин) и Atlon 500, 128RAM, TNT2, мониторы 15" (30 машин)
Цитадель	Москво, Автозоводскоя, 6	Автозоводскоя	275-28-08	—	Athlon и Duron 650-750 (65 машин), 128Mb RAM, GeForce2 MX
ANUBIS	Стромынский пер., д.4/1, стр. 2	Сокольники	269-86-29	—	Celeron 300-600 (60 маш.), 64-128 RAM, TNT2, Интернет
AstoLaVisto	Ловрушинский пер., 17/5, стр 2	Третьяковскоя	953-01-11	www.astalavista.ru	Celeron 300-582 (~40 мош.), 64 RAM, Voodoo3, Интернет: 1Mb
AstoLaVista 2	Ясногорскоя, д.21/1	Ясенево	421-17-00	www.astalavista.ru	PIII-700-850 (~40 маш), 64-128 RAM, Creative GeForce256 DDR и STB VooDoo3.
BattleAxe	проезд Дежнева, д. 32	Бабушкинская	186-36-50	www.battleaxe.ru	Celeron 333A, 64 RAM, Voodoo Banshee, Voodoo III
CTF Club	Черняховского, д 15	Аэропорт	152-57-63	www.ctf-club.ru	PIII-667, 128 RAM (24 машины), Celeron 500, 64 RAM (6 мошин), TNT2, 17" мониторы, сеть: 100 Mb
Delirium Tremens	Героснмо Курнно, д 30, стр.1	Пионерскоя	144-07-77, 144-64-31, 144-96-64	—	AMD K6-2 500, P-II 450 и Celeron 550 (10 мошин), 64-128 RAM, Voodoo3
Deeptown	Ефремово, д.7 (в здании Интернет-кафе)	Фрунзенскоя	257-26-77	www.deep-town-cafe.ru	PIII-500 (40 машин), 64-128RAM, TNT2-Ultro и GeForce 256DDR, 17" мониторы
Game City	Вятскоя, д.27,	Совпловскоя	285-09-23	www.gamecity.ru	Celeron 433 (30 машин), 64 RAM, VooDoo3 3000 и TNT2
G-Force	г.Уфа, ул.Пушкино, д. 15	Советскоя площодь	23545		Celeron 600 и PIII (всего 36 мошин), 128RAM, GeForce256-GeForce2, Vortex-2, 17" мониторы
iN-Station	Новосущевский переулок, д.6 (е здонии "ДЕПО 2000", 4 этож)	Новослободскоя	973-36-56, 973-49-97	http://in-station formoza.ru	Celeron 433 (30 мошин), 64 RAM, VooDoo3 3000 и TNT2
Legion	г. Армавир	ул. Комсомольскоя, 85	(86137) -52399	legion@itech.ru	Celeron 600 (20 мошин), 128 RAM, Riva TNT 2 Pro
LOOZER	г. Могнитогорск ул 50 лет Могнитке д.51/1	—	тел. 358211 (код 3511)	в разработке (loozer@inbox.ru)	Celeron 600 (8 мошин), 128 RAM, TNT2
Nirvana	Раждествеико, 29	Лубянка, Китой-Город, Охотный Ряд	208-57-94	www.nirvana.ru	PII-500 (38 машин), 64 RAM, Voodoo2, 17" мониторы
OK Club	Рочдельскоя 11/5, стр. 1	Краснопресненскоя, ул. 1905 годо	205-04-68	www.okclub.ru	PIII-667 (55 машин), 128 Mb, GeForce 2, 17" мониторы

Сводка в дальнейшем будет пополняться, причем за счет не только московских клубов, но и ведущих клубов крупных городов (в результате чего переименуется в **"Компьютерные клубы России"**). Вниманию владельцев компьютерных клубов! Если ваш клуб в сводке не представлен, вы можете написать на адрес *operkot@igromania.ru* и сообщить о себе. Мы также будем благодарны, если по мере того, как у вас в клубе происходят изменения (например, докупаются компьютеры), вы сможете уведомлять об этом нас для внесения соответствующих правок в сводку. Заранее спасибо. ■



НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:
Святослав Торик (torick@igromania.ru), Денис Гуров (spider@tushino.com)
Александр Лямкин (at_lyama@mail.ru)
Михаил Иванков (miha@counter-strike.ru)

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Плеер для культуристов

В компьютерной индустрии существует класс идей, которые не то чтобы "лежат", а прямо-таки "парят над поверхностью". Так как крупные корпорации охотятся в основном возле дна, то такого рода идеи хватаются более мелкими и, как правило, более шустрыми рыбешками. К примеру, японская компания Adtec Corporation первой догадалась ***соединить в одно целое CD-RW привод и MP3-CD проигрыватель***. Новинка называется AD-RW1210/MP3.



Технические характеристики следующие: скорость записи/перезаписи/чтения — 8/8/8, буфер на 4 Мб, поддержка технологии BURN-Proof, интерфейс USB 1.1, в комплекте имеется пульт дистанционного управления.

К сожалению, назвать "переносным" данное устройство трудновато — вес AD-RW1210/MP3 составляет целых 1.8 кг, что скорее относит его к категории "стационарных". Анонсированная цена — 244 зеленых доллара. По сравнению с обычными внешними CD-RW — это, конечно, много, однако по сравнению с HDD-MP3 плеерами вполне нормально.

Хочется немного прокомментировать скоростные характеристики: на первый взгляд, скорость чтения 8х кажется "медленной", однако тому есть причины. Точнее, "причина" — интерфейс USB, чья пропускная способность просто не позволяет передавать данные с большей скоростью.

В общем и целом, продукт оригинальный, идея правильная, цена ободряющая. Думаю, что вскорости нас ждет небольшой такой "бум" CD-RW приводов с аппаратным MP3 декодером.

Рутений увеличит емкость жестких дисков

Компания IBM произвела очередной прорыв в технологиях производства винчестеров. Оригинальная разработка под названием **"Pixie Dust"** обещает реально увеличить емкость магнитных носителей в десятки и сотни раз. Смысл изобретения в следующем: создан новый способ магнитного покрытия, который заключается в напылении тонкого, трехатомного слоя элемента рутений между двумя обычными магнитными слоями. К слову сказать, рутений по непроверенным данным назван в честь нашей с вами Родины (RUssia) и имеет свойства, сходные с платиной, при намного более сложном процессе синтеза и, как следствие, более высокой цене.



Comparison of data storage in traditional media (top) versus IBM's RU layer enhanced media

"Pixie Dust" позволит уже в 2003 году довести плотность записи до 100 гигабит на квадратный дюйм. Если перевести это на общепонятные цифры, то, по заявлению самой IBM, ***в ближайшие два года емкость винчестеров десктоп-класса достигнет шокирующих 200-400 Гб***. Самый маленький из известных мне винчестеров IBM Microdrive эволюционирует до 6Гб.

В общем, здорово. Десять лет назад 10 Гигобайт называли "серверным хранилищем данных", умещая все нужные и ненужные данные на 40 Мб, а теперь — вот...

Новый монитор Sony

У компании Sony прибавление в семействе мониторов. С 1 июня 2001 года на суд потребительской общественности будет представлена новая **17" модель Sony Trinitron Multiscan CPD-G200**. Монитор выполнен на фирменной трубке FD Trinitron, с шагом точки 0.24 мм в центре и 0.25 по краям. В подставку вмонтирован USB концентратор на 4 порта. Основные технические характеристики в порядке значимости: максимальное разрешение 1600x1200 при 75 Гц, частота вертикальной развертки 48-170 Гц, горизонтальной развертки 30-96 КГц, размеры 402x418x421 мм, вес 19 кг, средняя потребляемая мощность — 115 Вт. Цена пока не объявлена, но можно смело предположить диапазон от 350 до 400 зеленых американских президентов



Со своей стороны отмечу, что никаких новых мониторостроительных высот Sony не открыло. Характеристики монитора CPD-G200 стандартны и неоригинальны, полезность USB хаба сомнительна. Сильным плюсом остается фирменное качество и, возможно, если я ошибся в своих оценках — цена.

Анонсирован Matrox G550

В сети появилась информация о новом чипе G550 компании Matrox. Данный чип, ориентированный в основном на рынок "бизнес-решений", в скором времени заменит широко продающийся ныне G450. Первоначальные слухи о том, что новый "матрац" будет позиционироваться как игровой 3D ускоритель, не оправдались. Очевидно, компания решила не рисковать с притязательной геймерской публикой, повернувшись, что называется, лицом к уже давно освоенному рынку корпоративных рабочих станций (а к геймерам, соответственно, повернувшись...).

Немного подробнее об основных технических характеристиках:

* Два конвейера рендеринга, в каждом из которых по два текстурных модуля.

* Возможность установки двух DVI разъемов на одной плате.

* Встроенная поддержка TV-out.

* Режимы Dual Head: multi display (когда изображение растягивается на два монитора), DVDMax (на одном мониторе работаем, на другом смотрим DVD фильм), zoom (второй монитор показывает увеличенное изображение первого), clone (изображение на обоих мониторах дублируется), TV-out (вывод изображения на телевизор), Snapshot (очевидно, на втором мониторе проявляется статический снимок первого).

* Две микросхемы RAMDAC. На 360 Мгц и на 230 Мгц. Необходимость двух микросхем объясняется встроенной поддержкой двух мониторов.

* Максимальное разрешение на первом RAMDAC — 2048x1536x32.

* Максимальное разрешение на первом RAMDAC — 1600x1200x32.

* Технология Matrox HeadCasting: T&L с поддержкой "extended Vertex Shaders" и "matrix palette skining".

* Поддержка 64 битной DDR SDRAM памяти. 16 или 32 Мб памяти на плате.

* Технологический процесс производства — 0.18 мкм.
* Поддержка DirectX 8.
* Примерная цена за 32 Мб вариант платы — 140$.

Опять память DDR и опять 64 битный доступ. Те же самые грабли, на которые в свое время наступила Creative, выпустив GeForce 2 MX с DDR памятью. Вроде бы Double Data Rate, и в пору ждать удвоения производительности, а тормазит хуже SDRAM. Очевидно, при выборе типа памяти большую роль сыграло соображение экономии.

Nintendo GameCube — "дешевка"...

Наконец-то компания **Nintendo** *определилась с ценой на свою будущую консоль GameCube*. Если стоимость — это первое, что огласили маркетинговые специалисты Microsoft о приставке Xbox, то по-японски размеренная Nintendo собралось с мыслями только сейчас. Итак, GameCube, который, напоминаю, появится в ноябре этого года, будет стоить 199 американских долларов (бывают еще тайваньские, австралийские и канадские). По сравнению с конкурентами — сумма небольшая. Для примера, за Xbox корпорация Microsoft просит примерно 300$, а Sony PlayStation2 обойдется вам в 299.99$ (ну не 300 же, в самом деле).

Первая версия, объясняющая такую невысокую цену, заключается в том, что у GameCube может быть относительно дешевый процесс производства (непроверенные слухи). Вторая и, на мой взгляд, более вероятная — в том, что корпорация Nintendo насильно понизила стартовую цену, надеясь взять не "качеством", а "количеством". Мол, налетят геймеры консольные, сметут все приставки, а там мы уж придумаем, как деньги вернуть (изначально фраза цитировалась по-японски со старческим дребезгом в голосе).

Но мой взгляд — чем больше конкурирующих игроков на рынке — тем лучше потребителям, богаче выбор, поддерживается стимул, подталкивающий производителей к развитию и дальнейшему снижению розничной цены. Даже если и GameCube не окожется самым быстрой и привлекательной консолью, своего покупателя он обязательно найдет. Где-нибудь...

1.3 Гигабайт компакт-диск

Sony выпустила привод CD-ROM, позволяющий *читать и писать CD-R/CD-RW диски двойной плотности* (DDCD — double density compact disk). Емкость таких дисков составляет **1.3 Gb**, что вдвое больше стандартных 650 Мб. Формат дисков при этом не изменился — 120 или 80 мм.



Компания анонсировала технологию DDCD еще год назад — в июле 2000 года. За время разработки стандарт DDCD оброс многочисленными слухами и мифами, одним из которых была деза о возможности использования дисков двойной плотности в обычных CD-ROM приводах. Увы — это не так. Сам привод позволяет читать обычные 650 Мб CD-R/CD-RW диски, однако записанные им 1.3 Гб DDCD читаться будут только на нем. Несмотря на то, что длина волны лазерного луча осталась прежней, из-



менилось длина минимальной метки и расстояние между треками. В принципе, это означает, что сложность производства и стоимость читающих DDCD-ROM приводов не должны сильно отличаться от обычных CD-ROM. Сильным минусом DDCD является невозможность записи Audio CD. Записывать можно исключительно данные.

Стандарт имеет неплохие шансы прижиться, при условии, конечно, что Sony не зажмет спецификацию и предоставит всем желающим делать **DDCD-ROM** приводы под собственной маркой. Если на рынке появятся Double Density приводы стоящие не намного дороже обычных CD-ROM, то выбор покупателей, я думаю, будет однозначен. Приблизительная стоимость чистых 1.3 Гб болванок — 3$, самого привода — 220$. К примеру, за те же деньги вы можете приобрести неплохой CD-RW привод и ящик 650 Мб болванок к нему.

Я — моряк. Я слишком долго плавал. Вы меня успели позабыть. Trident Blade XP.

Компания **Trident Microsystems Inc.** объявила о том, что видеоплаты на основе чипов



Blade XP и **Blade T64** поступили в розничную продажу. Акция беспрецедентная по своей непорядочности. Анонс чипов этой серии произошел 20-го апреля 2000 года, и за прошедшее время их успели похоронить, приравняв задержку к похоронному извещению.

Платы будут выпускаться под маркой **InnoVision**, давно сотрудничающей с Trident и способной ради дружбы пойти на такую аферу. Надо отметить, что оба анонсированных чипа ничего интересного собой не представляют (как в 2D, так и в 3D графике). По предположениям специалистов, нас ожидает производительность на уровне TNT2 или Kyro I при примерно сравнимой цене.

На картинке изображены две платы, одна из которых на BladeXP128 с 128 битным доступом к памяти (слева), вторая на BladeT64 (с 64 битным доступом соответственно). Ни о каких технических характеристиках и тем более сравнительных тестах пока ничего не сообщается. ■

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

Шина — королева компьютерных джунглей, или причем здесь автобус?

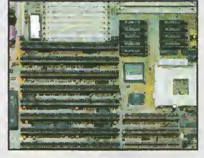
Можно смело сказать, что идея этой статьи пришла мне в голову "неожиданно". Просто на стандартный ежемесячный вопрос "О чем бы мне накропать очередную статью?" вместо привычного и, что характерно, тоже ежемесячного молчания произошло нечто, впоследствии классифицированное мною как "знамение Божие, 1 штука". Возможно, уважаемый Торик просто не расслышал мой вопрос, а может, его действительно на секунду посетил дар провидца... Не знаю. Он тоже. Но факт остается фактом. Гробовое молчание редакции было резко и безапелляционно нарушено возмущенным Ториком. "При чем тут автобус!!!" — гласом оскорбленного проведника возопил он.

"А действительно, причем?" — озадачился было я, однако закончить мысль не удалось. Дружный хохот редакционной публики, довольной, как если бы Торик протравил какой-нибудь свежий и очень неприличный анекдот, в клочья порвал тонкую ткань формирующейся идеи. Немного посмеявшись для проформы и изобразив на лице искреннее любопытство, четким строевым шагом я отправился к столу Торика. Добравшись вскорости до пункта назначения и обозрев профессиональным взором его монитор, я легко обнаружил источник ториковского раздражения. Оказывается, причиной всему оказалась игра — пенсионер среди файтингов, легендарный Mortal Combat. Если быть точнее, то реплику про автобус инициировала меню настроек видеоадаптера, в котором предлагалось выбрать уровень детализации, причем в скобках была указана странная и несколько неуместная для компьютерной игры надпись "local bus 486" ("местный автобус номер 486" — в некомпьютерном переводе). Редакционные часы били время просвещения...

CONTROL 1: KEYBOARD
CONTROL 2: KEYBOARD
DIFFICULTY: MEDIUM
SOUND: NO SOUND
DETAIL: HI (LOCAL BUS 486)
PLAYER 1 KEYS
PLAYER 2 KEYS
EXIT & SAVE
CANCEL

Шина ISA

ISA, или Industrial Standard Architecture, — самая пожилая и заслуженная шина *(шина = bus, bus = шина, англицизм, короче говоря)*. Впервые была применена в 1984 году в компьютерах PC/AT с процессором i80286. Первый вариант этой системной шины, тогда еще не имеющий названия, был использован в компьютере PC/XT. Прародитель ISA имел 8 разрядов данных и 20 разрядов адреса. Для подключения внешних устройств использовалось 8 линий аппаратных прерываний (IRQ) и 4 линии DMA (Direct Memory Access, см. "Словарь хардкорного железячника"). Платы расширения вставлялись в специальный 62-контактный разъем. Работало все это дело синхронно с процессором от системного тактового генератора на частоте 4,7 МГц. Пиковая скорость передачи достигала 4,5 Мб/с, а реальная пропускная способность составляла 1,2 Мб/с.



С появлением микропроцессора Intel i80286 (легендарная "двушка") в связи с некоторыми архитектурными изменениями возникла необходимость в создании новой, более скоростной и функциональной системной шины. Появился дополнительный 36-контактный разъем для плат расширения, шина данных увеличилась до 16 бит. Благодаря 24-м адресным линиям возникла возможность увеличить адресное пространство с 1 Мб (в PC/XT) до 16 Мб. Количество аппаратных прерываний достигло 16, а каналов DMA — 8. Шина ISA стала работать асинхронно с процессором, на частоте 8 МГц, что в переводе на единицы скорости передачи данных соответствует пиковым 16 Мб/с или реальным 5 Мб/с. Впервые появилась поддержка устройств, способных выполнять функции арбитра шины — Bus Master (см. "Шина-на-най-да-ала").



В современных компьютерах, чьи архитектурные изменения измеряются уже десятками, для совместимости со старым оборудованием применяется специализированный контроллер (или мост) bridge PCI-ISA. Это устройство, работающее на более быстрой шине PCI (см. далее), которое берет на себя все функции по управлению ISA (ранее этим занимался процессор). При использовании стандарта PCI 2.1 обе шины — ISA и PCI, несмотря на различие в скоростях, могут работать независимо и параллельно (PCI concurrency).

В далеком 1984 году ни о каком Plug-and-Play ("включи и работай" — в русской транскрипции) речи быть не могло. Для настройки параметров плат расширения (таких, как прерывание, канал DMA и используемые адреса) использовались, как это ни странно, руки... Такие платы сейчас называют legacy или non Plug-and-Play. Подружить такую плату и операционную систему — задача нетривиальная, требующая огромного терпения, времени и удачи. Позднее в стандарт ISA было добавлена поддержка P-n-P, однако, по отзывам специалистов, она, увы, далека от идеала. Именно поэтому производители материнских плат и внешних устройств стараются отойти от использования ISA и полностью заменить ее более продвинутой PCI.

EISA

EISA — Extended Industrial Standard Architecture. Разработана в 1988 году компанией Compaq в качестве 32-разрядного расширения уже устаревшей в то время шины ISA. За счет оригинальной механической организации EISA полностью обратно совместим с ISA. Дополнительные контакты, требующиеся для увеличения разрядности, размещены в глубине разъема, между контактами ISA; таким образом, разъем стандартных ISA плат

не доходит до контактов EISA. Рядом с каждым сигнальным контактом находится контакт "земля" (нулевое напряжение), благодаря чему сводится к минимуму вероятность возникновения электромагнитных помех.

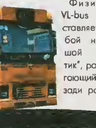
В новом стандарте впервые появилось возможность автоматической настройки параметров плат расширения — своеобразный прообраз Plug-and-Play. Кроме того, EISA позволяет адресовать до 4 Гб памяти. При этом доступ к адресному пространству помимо процессора могут получить внешние устройство — арбитры шины (они же bus master), а также устройства, способные работать в DMA режиме. Пиковая пропускная способность EISA составляет 33 Мб/с. Частота шины, по сравнению с ISA, не изменилась. Высокая скорость передачи достигается в основном за счет увеличения разрядности.

За счет большей пропускной способности и стопроцентной обратной совместимости на сегодняшний день шина EISA полностью вытеснила устаревшую ISA. Практически все материнские платы, выпущенные после 1996 года, комплектуются именно EISA.

VLB

С развитием периферийного оборудования и ростом производительности всех подсистем компьютера возникла необходимость в производительной, специализированной шине. Так появился термин "локальная шины" (local bus), дополняющей уже имеющуюся системную шину ISA/EISA за счет нескольких дополнительных интерфейсных разъемов. Первоначально локальная шина использовалась исключительно для подключения специализированных видеоадаптеров, которым не хватало скорости ISA. Существовало несколько независимых, несовместимых между собой, официально запатентованных стандартов. Отсутствие индустриальной спецификации "локальной шины" сдерживало ее внедрение в промышленных масштабах. Поэтому в 1992 году по инициативе ассоциации **VESA (Video Electronics Standards Association)**, представляющей интересы более чем 100 компаний, была разработана локальная шина **VLB (VESA Local Bus)**.

VLB — это двунаправленная 32-разрядная шина, работающая на максимальной частоте 66 МГц и обеспечивающая предельную пропускную способность в 160 Мб/с. По сути, VL-bus является расширением системной шины процессоров i80386 и i80486. В качестве внешних устройств VESA могут выступать видеоадаптеры, контролеры накопителей, сетевые платы и многое др.



Физически VL-bus представляет собой небольшой "хвостик", расположенный позади разъема ISA/EISA. VLB имеет 112 контактов и выполнена по спецификации **MCA** (см. далее). Из них 32 используются для передачи данных, а 30 — для передачи адреса.

Жестко привязав VL-bus к системной шине процессора i80486, инженеры VESA сделали одну-единственную, но безнадежна фатальную ошибку. Для использования VLB с процессорами старших поколений необходимо была разработка специализированной дорогостоящей микросхемы — "моста" (по примеру моста PCI-ISA). Но так как в это время уже существовали более производительные и значительно более надежные шины, VLB была признана негодной и бесперспективной. Теперь шину VL-bus можно встретить



Словарь хардкорного железячника

1. **DMA — Direct Memory Access.** Режим работы, при котором данные между устройством, подключенным к шине, и оперативной памятью передаются без участия центрального процессора. Для управления такого рода операциями существует специальный контролер прямого доступа к памяти. Для обмена данными с внешними устройствами контролер использует специальные каналы DMA. Всего таких каналов восемь, один из которых, второй, постоянно занят под системные нужды.

2. **IRQ — Interrupt ReQuest.** Запрос на прерывание. Это сигнал, посылаемый устройством и означающий, что в данный момент времени ему необходимы ресурсы центрального процессора. Является реакцией на появление в системе какого-нибудь события. Типичный пример — нажатие клавиши или возникновение внештатной ситуации (ошибки, проще говоря). Кроме этого, номер IRQ определяет приоритет обработки контролером поступающих сигналов в случае, когда оные сигналы поступают одновременно (а это, в общем-то, стандартная ситуация). Чем меньше номер, тем выше приоритет. Часть системных IRQ заняты внутренними контролерами системной платы:

Прерывания, занятые системными функциями

№IRQ	Устройство
0	системный таймер
1	контролер клавиатуры
2	сигнал возврата по кадру (EGA/VGA), на AT соединен с IRQ 9
3	обычно COM2/COM4
4	обычно COM1/COM3
5	контролер HDD (XT), обычно свободен на AT
6	контролер FDD
7	LPT1, многими LPT-контролерами не используется
8	часы реального времени с автономным питанием (RTC)
9	параллельна IRQ 2
10	не используется
11	не используется
12	обычно контролер мыши типа PS/2
13	математический сопроцессор
14	обычно контролер IDE HDD (первый канал)
15	обычно контролер IDE HDD (второй канал)

3. **I/O Address — (Input/Output Address** — адрес ввода/вывода) адрес памяти компьютера, через который происходит обмен данными с устройством. Задается в шестнадцатеричном виде. После инициализации устройства в системе происходит отражение его внутренних регистров на внутреннюю память компьютера. В дальнейшем, записывая данные по этому адресу, система на самом деле записывает их в память устройства. Например, чтобы записать какие-нибудь данные в последовательный порт, он просто записывает их по адресу 3F8 (может варьироваться).

Стандартные адреса ввода/вывода

Адрес	Устройство
3f8	Последовательный порт COM1
2F8	Последовательный порт COM2
3E8	Последовательный порт COM3
2E8	Последовательный порт COM4
378	Параллельный порт LPT1
278	Параллельный порт LPT2

только в старых 486-х компьютерах.

Справедливости ради следует отметить, что так и не вышедший стандарт VLB 2.0 предусматривал 64-разрядную шину, значительное увеличение надежности и большую пропускную способность...

MCA

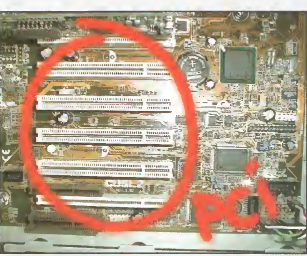
Шина MCA (Micro Channel Architecture) была разработана корпорацией IBM в 1987 году для компьютеров PS/2. MCA поддерживала 8-, 16- и 32-разрядную шину данных, 24- или 32-разрядную шину адреса, асинхронную передачу данных и могла адресовать до 4 Гб адресного пространства. Был реализован режим автоматического определения устройств (очередной прообраз Plug-and-Play). Имелось 11 аппаратных прерываний и поддержка нескольких арбитров шины. Пропускная способность составляла от 20 до 160 Мб/с.



Несмотря на свои перспективные характеристики, шина MCA не получила широкого распространения. Компания IBM в свое время переоценила покупательский спрос, слишком высоко подняв лицензионные отчисления. Индустрия не приняла такой маркетинговой политики, и теперь шину MCA можно встретить только в некоторых системных блоках IBM на основе RISC процессоров.

PCI

Было разработано корпорацией Intel в 1992 году для замены умирающей VL-bus. Были учтены все предыдущие ошибки — новая шина изначально позиционировалась как процессорно-независимая. Другими словами, в то время как процессор выполняет какие-нибудь сложные вычислительные операции (скажем, декодирование потока MPEG), по шине PCI ведется активная передача данных с ПЗУ или видеоадаптером. Intel не наступила на грабли IBM и, объявив стандарт открытым и бесплатным, передала все права независимой организации SIG (Special Interest Group). Такой подход сразу же обеспечил PCI стабильную популярность у разработчиков аппаратного обеспечения, одновременно выбив табуретку из-под всех вероятных конкурентов.



PCI — синхронная 32- или 64-разрядная шина, функционирующая на частоте 33 или 66 МГц. Для компактности и улучшения стабильности работы в PCI была применена технология мультиплексирования — когда один и тот же контакт являлся одновременно адресной и информационной линией (в разные моменты времени). Напряжения питания PCI — 5 и 3,3 В. Поддерживаются несколько арбитров шины. Аппаратно реализованы функции ускорения трансляции данных — кэширование и блочная передача. В PCI реализована полноценная поддержка стандарта Plug-n-Play, позволяющего автоматически определять и конфигурировать платы расширения. Одним из самых важных и значимых удобств, предлагаемых шиной PCI, является "разделение IRQ". Т. е. возможность использования разными устройствами одного и того же прерывания. Это снимает ограничение, когда в системе необходимо установить новое устройство, а все прерывания банально заняты. Предложенная Intel спецификация позволяет создавать многофункциональные PCI устройства на одной плате. Например, звуковая плата+модем, сетевая плата+модем и т.д.

На материнской плате шина PCI выполнена в виде четырех 124/188-контактных разъемов, для 32-/64-битных версий соответственно. Также существует подстандарт Compact PCI, применяемый в промышленных компьютерах. Конструктив Compact PCI состоит из восьми разъемов. В настольных ПК стандартно используется 32-разрядная шина PCI (PCI32) ревизии 2.1. 64-разрядная версия шины (PCI64), как правило, используется в серверных наборах логики и рабочих станциях Sun. Пропускная способность 32-разрядной PCI шины составляет 132 Мб/с на частоте 33 МГц и 264 Мб/с на частоте 66 МГц. 64-разрядная PCI, работающая на 33 МГц, дает те же 264 Мб/с, а при работе на частоте 66 МГц все 528 Мб/с. Со временем Intel и ее партнеры планируют полностью отказаться от PCI32, перейдя на PCI64 с частотой функционирования 133 МГц.

AGP

Все новое — это немного подзабытое старое. Идя вперед по дороге прогресса, инженерный ум частенько обнаруживает, что выкинутые вчера технологии были не так уж плохи и после небольшой реставрации и покраски вполне еще могут послужить людям. Восторги по поводу удобства и универсальности шины PCI длились недолго. Предполагаемый запас производительности иссяк быс-

Шина-на-най-да-опа

"ШИНА электрическая — медный, алюминиевый, значительно реже стальной неизолированный проводник, используемый в качестве сильноточного токопровода (например, в распределительных устройствах)" — ***энциклопедия Кирилла и Мефодия***

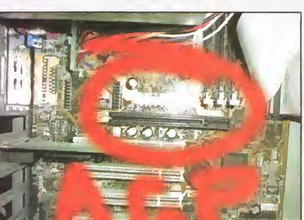
Что же такое "шина" в понимании не умудренного паяльником пользователя? Это набор соединительных линий, упрощенно "проводов". Чем больше проводов, тем больше сигналов может пройти через шину в единицу времени и тем больше "разрядность шины" (иначе: количество "проводов", сигнальных линий). К примеру, 8-разрядная шина способна передать за такт 8 сигналов, или бит. По своему функциональному назначению шины делятся на адресные, управляющие и шины данных.

Так как к одному набору сигнальных линий может быть одновременно подключено несколько устройств, то для избежания конфликтов вводятся понятия Master (хозяин, или "арбитр") и Slave (подчиненное устройство). "Хозяином" шины называют устройство, способные управлять шиной, а "подчиненными" — устройства, основной функцией которых является прием и обработка поступающих сигналов.

Существует также понятие "синхронности" и "асинхронности". Если упростить лекцию по электронике, то шина, работающая в соответствии с тактовыми сигналами процессора, — синхронная, соответственно, любая другая — асинхронная.

тро и без остатка. Мультимедийное программное обеспечение (в частности — трехмерные игры), жадное до скорости и ресурсов, настоятельно требовало: *"быстрее, лучше и еще быстрее"*. История 1992 года (приведшая к появлению VLB) повторилась, и позабытая уж было локальная шина обрела новую сущность. Новорожденную нарекли AGP — Accelerated Graphic Port.

Одной из основополагающих идей, заложенных в AGP, была идея объединения памяти видеокарты с оперативной памятью компьютера. Текстуры, повсеместно используемые в 3D операциях, занимают значительное количество памяти. Хранить их все в видеопамяти накладно, и в будущем это могло привести к постоянной необходимости увеличения объемов этой самой памяти (вышла новая игра — иди память к видюхе докупать). Поэтому текстуры, необходимые для отрисовки трехмерной сцены, было решено размещать в ОЗУ компьютера (основываясь на том, что эту память увеличить проще).



AGP выполнена в виде отдельного разъема, внешне напоминающего PCI, но, разумеется, не совместимого с ним по контактам. Штатно шина работает на частоте 66 МГц (теоретически возможен разгон до 83 МГц). Имеются два режима передачи данных. В первом случае передается один пакет за цикл (AGP 1x, хотя обычно 1x опускают), во втором — два пакета (режим AGP 2x). По сравнению с PCI значительно усовершенствован механизм конвейеризации/кэширования операций чтения/записи. Пропускная способность в режиме 1x составляет 266 Мб/с, в режиме AGP 2x — 533 Мб/с. В настоящее время уже разработана и повсеместно используется спецификация AGP 4x, позволяющая передавать данные со скоростью 1,06 Гб/с. Надо отметить, что для реализации всех возможностей, предоставляемых AGP, программное обеспечение и используемая видеоплата должны поддерживать режим доступа к памяти DIME (Direct Memory Execute).

PCMCIA

С появлением портативных компьютеров возникла необходимость разработки специализированного, компактного интерфейса для подключения внешних устройств. Есть спрос — будет и предложение. За разработку взялась ассоциация независимых разработчиков периферийного оборудования для портативных компьютеров. В английской транскрипции название этой организации звучит как "PCMCIA" — Personal Computer Memory Card International Association. Отсюда, собственно, и название стандарта. После нескольких успешно проигранных в суде дел, обвиняющих ассоциацию в преднамеренной попытке сломать язык пользователей, было принято более благозвучное сокращение: "PC Card". Кстати, существует шутливая интерпретация обревиатуры PCMCIA — *"People Can't Memorize Computer Industry Acronyms"*, что примерно переводится как *"Люди не в состоянии запомнить компьютерные аббревиатуры"*.



Фактически PCMCIA является компактной альтернативой системной шине ISA. Устройства, подключаемые к этой шине, не превышают размеров кредитной карточки и легко помещаются в кармане рубашки. В стандарте PCMCIA сейчас выпускается огромный спектр периферии — от модемов и сетевых интерфейсов до жестких дисков и приводов DVD/CD-ROM.

Конструктивно интерфейс выполнен в виде 68-контактного механического соединителя. Из них 16 контактов — для данных и 26 — для адреса. Модули, подключаемые к PCMCIA, выполнены в виде розетки ("мама"), соответственно, на стороне компьютера расположен разъем типа вилка, или "папа". Подключать и отсоединять карты PCMCIA можно при работающем компьютере. Для обеспечения такой возможности контакты разъема имеют разную длину. При механическом контакте это позволяет подавать сначала напряжение питания, и лишь потом — напряжение сигнальных линий.



Стандарт не стоит на месте, постоянно разрабатываются новые спецификации, расширяющие пропускную способность и возможности PCMCIA. Вторая версия шины определяет габаритные размеры допустимых к использованию карт. PC Card Type I предусматривает ширину 54 мм (2,12 дюйма), длину 85,6 мм (3,37 дюйма) и толщину 3,3 мм. PC Card Type II имеет аналогичные размеры, с той лишь разницей, что позволяет использовать карты толщиной 5,0 мм в середине (и 3,3 по краям). PC Card Type III устанавливает максимальную толщину в центре до 10,5 мм (и минимальную — 3,3 по краям). Карты последнего типа могут банально "не влезть" в Type I или Type II слот, поэтому их применение требует наличия специального разъема двойной высоты. Как правило, в Type III монтируются жесткие диски.

Результатом дальнейшего совершенствования PCMCIA стал стандарт Card Bus. Если PC Card является прямым аналогом ISA, то Card Bus был призван заменить портативным компьютерам шину PCI. Это 32-разрядный интерфейс, работающий на частоте 33 МГц и значительно увеличивающий пропускную способность плат PCMCIA. В стандарте Card Bus обычно производят высокопроизводительные 100 Мбит сетевые платы, SCSI жесткие диски и другие требующие высокой пропускной способности устройства. ■



Дядя Федор
fedor@igromania.ru

Разумный компьютер за разумные деньги

В "Железном Цехе" попалнение. С этога намера открывается новая, надеемся, интересная подрубрика **"Разумный компьютер за разумные деньги"**. Идею, как эта часта бывает, падсказали вы, наши обажаемые и очень инициотивные читатели. Каждый месяц почтовый ящик "Железного цеха" буквально распирает от многочисленных электранно-рукаписна-факса-пейджера-телетайпных сообщений с адной-единственной даминирующей тематикой. *"На что патратить кравью и патом скапленные деньги? Какую материнскую/видеа/звукавую плату паставить в новый системный блок? Celeron или Duron? Можна ли купить компьютер за 400 доллароа?"* — неустоино спрашиваете вы нас. Искренне надеемся, что новая рубрика сможет ответить на все имеющиеся, еще не заданные или еще не сфармулирававные вапрасы.

Мы решили разделить системные блаки на три класса. Меньше 500$, меньше 1000$ и "тебя я видел ва сне". Первый — бюджетные компьютеры, основной потребительской категорией катораго являются студенты, школьники и праста экономные таварищи, не ставящие себе целью покупку сверхпроизводительного компьютера. Кампьютеры данной группы подайдут как для офисной рабаты, так и для большинства современных кампьютерных игр. Второй класс — эта конфигурация, в основном предназначенная для современных многополигонных и процессоропожирающих кампьютерных игр. И можете плюнуть мне в лицо, если Quake III даст меньше 50 фэпэсов. Третий класс — компьютер мечты, патратиться на который магут талька таварищи, давно и фанатично паклоняющиеся микропроцессарной технике и спасобные принести на ее жертвенный олтарь сумму парядка 2-3 тысяч долларов.



"Дешево и сердито..." — **На процессоре AMD**

Наименование		Цена в у.е.
Материнская плата	Chaintech CT-7AJA-100 (Socket A, VIA Apollo KT133, UDMA100, Sound, ATX)	85
Процессор	AMD K7 700MHz DURON (Socket A)	40
Вентилятор	Cooler AMD Duron Smart fan BALL ND-3B	6.5
ОЗУ	SD-RAM 128 Mb (PC-133) HYUNDAI	30
ПЗУ	20.4Gb Fujitsu MPG3204AH (ATA100, 7200rpm)	95
Видеоплата	32Mb AGP GeForce2 MX NONAME	70
Дисковод 1	CD-ROM 48x Samsung	29
Дисковод 2	1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус	MidiTower Case 536 ATX 230W	30
Итого:		395.5

"Дешево и сердито..." — **На процессоре Intel**

Наименование		Цена в у.е.
Материнская плата:	Microstar MS-6337 EP Lite (FC-PGA, i815EP, UDMA100, Sound, ATX)	85
Процессор:	Intel Celeron 700MHz (FCPGA, BOX)	59
ОЗУ:	SD-RAM 128 Mb (PC-133) HYUNDAI	30
ПЗУ:	20.4Gb Fujitsu MPG3204AH (ATA100, 7200rpm)	95
Видеоплата:	32Mb AGP GeForce2 MX NONAME	70
Дисковод 1:	CD-ROM 48x Samsung	29
Дисковод 2:	FDD 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус:	MidiTower Case 536 ATX 230W	30
Итого:		408

Чтобы максимально покрыть все категории современного потребительскаго рынка, в каждом классе представлена по два варианта конфигурации, примерно сравнимые по производительности. Вариант один — системный блак на основе процессоров компании AMD. Вариант два — на основе конкурирующих процессоров марки Intel. Далее см. комментарии к каждой канфигурации.

"Дешево и сердито..." Категория меньше 500$

Процессор Celeron поставляется в BOX варианте, то есть в комплекте с кулером, наклейкой "Intel inside" и почкой бесценной документации. Далее бросается в глаза "небрэндовость" видеоплаты. Дело в том, что у безымянных карт есть одна, но очень важное преимущество — они дешевы. При этом качество и скорость 3D графики вполне сравнимо с экземплярами от Asus или SUMA. Если у вас монитор с большой диагональю и вы используете разрешение больше, чем 1024x768, то у NONAME плат существует вероятность размытия изображения. Это единственный ощутимый минус.

"Смерть тормозам..." Категория меньше 1000$

Прогресс дошел наконец-то до народа. Вожделенный "гигагерц" наконец-то можна устанавить в системный блак без риска продажи

"Смерть тормозам..." На процессоре AMD

Наименование		Цена в у.е.
Материнская плата:	ASUS A7V133-C (Socket A, VIA KT133A, UDMA100, ATX)	127
Процессор:	AMD K7 1000MHz (266 MHz bus, Socket A)	145
Вентилятор:	Thermaltake Super Orb DU0462-3 Dual Fan	14
ОЗУ:	SD-RAM 256 Mb (PC-133) HYUNDAI	53
ПЗУ:	30 Gb Seagate Barracuda ATA III ST330620A (ATA100, 7200rpm)	115
Видеоплата:	32Mb AGP GeForce2 GTS SUMA PLATINUM	145
Звуковая плата:	S.B.Creative SB Live Value CT 4830/4832	45
Дисковод 1:	DVD ROM NEC DV-5700 IDE 12x/40x	60
Дисковод 2:	FDD 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус:	MiniTower Case CAT-3009-2 ATX 250W	47
Итого:		761

"Смерть тормозам..." На процессоре Intel

Наименование		Цена в у.е.
Материнская плата:	ASUS CUSL2-C (FCPGA, i815EP, UDMA100, ATX)	120
Процессор:	Pentium III 1000EB MHz (256k L2 cash, BOX, 133 MHz bus, FCPGA)	200
ОЗУ:	SD-RAM 256 Mb (PC-133) Hyundai	53
ПЗУ:	30 Gb Seagate Barracuda ATA III ST330620A (ATA100, 7200rpm)	115
Видеоплата:	32Mb AGP GeForce2 GTS SUMA PLATINUM	145
Звуковая плата:	S.B.Creative SB Live Value CT 4830/4832	45
Дисковод 1:	DVD ROM NEC DV-5700 IDE 12x/40x	60
Дисковод 2:	FDD 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус:	MiniTower Case CAT-3009-2 ATX 250W	47
Итого:		795

Коробочный вариант поставки Pentium 4, помимо фирменного вентилятора, комплектуется также двумя платами оперативной памяти типа RDRAM (2x128 Mб). Поэтому позиция ОЗУ в комплектации отсутствует. В варианте с AMD Athlon мы единогласно решили использовать новую и весьма перспективную память DDR, цена но которую ощутимо упала в последнее время. Именно с этой памятью Athlon способен составить реальную конкуренцию P4.

Из экзотики присутствует новый пока еще на российском рынке сдвоенный привод DVD+CD-RW. Великолепное по своей универсальности устройство, способное читать обычные CD-ROM и DVD-ROM диски и записывать/перезаписывать CD-R и CD-RW болванки. Также для этой конфигурации мы сделали исключение, добавив в список комплектации колонки. Дело в том, что аудиопроцессор S.B.Creative SB Live Platinum 5.1 при всей своей внеземной крутости физически не сможет вам ее продемонстрировать, будучи укомплектован пассивными колонками стоимостью в 5$. Мощной звуковой плате для реализации многочисленных Dolby, Surround EAX и пр. необходимы соответствующие колонки. ■

собственной однокомнатной квартиры. Если в "бюджетной категории" можно ограничиться встроенным звуком, то у солидного компьютера должна быть своя мелодичная и качественная звуковая плата. Такая, как Sound Blaster Live. Приводы DVD-ROM начали ощутимо дешеветь, переходя из разряда малополезной экзотики в разряд "must have". Недорогой и быстрый DVD привод искренне порадует геймеров (BG2 на DVD не желаете?) и любителей цифрового видео. Ну и какая же песня без красивого корпуса с мощным блоком питания и качественным охлаждением?

"Тебя я видел во сне..." Категория больше 1000$

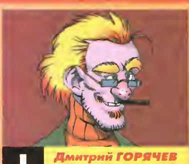
Сразу хочу оговориться. Конфигурация на процессоре Athlon явно уступает в гигагерцах конкуренту Pentium 4. Вопрос сравнительной производительности этих двух процессоров муссируется уже около месяца, с самого начала продаж Pentium 4 1.7. По тестам независимых западных сайтов Athlon лидирует в офисных и content-creation приложениях. Pentium 4 показывает отличную производительность в современных игровых программах (Quake III, MDK II, Unreal Tournament). Выбор, как всегда, за вами.

"Тебя я видел во сне..." На процессоре AMD

Наименование		Цена в у.е.
Материнская плата:	ASUS A7M266 (Socket A, AMD 761, UDMA100, Sound, ATX)	180
Процессор:	AMD K7 1333MHz (266 MHz bus, Socket A)	205
Вентилятор:	Thermaltake Super Orb DU0462-3 Dual Fan	14
ОЗУ:	DDR 256 Mb (PC-2100, 133MHz/266Mbps) Micron	85
ПЗУ:	76.8 GB IBM DTLA-307075 (ATA100, 7200rpm)	280
Видеоплата:	64 Mb AGP ASUS V8200 GEFORCE 3 Deluxe DDR	440
Звуковая плата:	S.B.Creative SB Live Platinum 5.1	160
Колонки:	Creative Desktop Theatre 2200	118
Дисковод 1:	DVD ROM+CD-RW Ricoh MP9120A 8x/12x/10x/32x	290
Дисковод 2:	FDD 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус:	MidiTower Case FK-603 Asustek ATX 300W	100
Итого:		1882

"Тебя я видел во сне..." На процессоре Intel

Наименование		Цена в у.е.
Материнская плата:	ASUS P4T (Socket 423, i850, UDMA 100, ATX)	197
Процессор:	Pentium-4 1700E (256k L2 cash, 400MHz bus, Int PGA, BOX) + 2x128MB(PC-800) RDRAM	490
ПЗУ:	76.8 GB IBM DTLA-307075 (ATA100, 7200rpm)	280
Видеоплата:	64 Mb <AGP> ASUS V8200 GEFORCE 3 Deluxe DDR	440
Звуковая плата:	S.B.Creative SB Live Platinum 5.1	160
Колонки:	Creative Desktop Theatre 2200	118
Дисковод 1:	DVD ROM+CD-RW Ricoh MP9120A 8x/12x/10x/32x	290
Дисковод 2:	FDD 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус:	MidiTower Case FK-320 Asustek ATX 300W (P4 Ready)	152
Итого:		2137



Дмитрий ГОРЯЧЕВ
hot-line@igromania.ru

? Почему некоторые программы не инсталлируются в W2k? Запускается инсталлятор, появляется окно, в нем закрашивается индикатор до 100%, но потом все пропадает. Процесс висит в памяти, но инсталляция не продолжается.

! Это происходит потому, что инсталляторы используют для распаковки своих данных временные папки, а хитрая Windows 2000 по умолчанию робко прячет эти папки в профайлы пользователей. А в этом случае у папки может получиться очень длинное имя, причем еще и с русскими символами, что-нибудь вроде C:\Documents and settings\Вася Пупкин\Local settings\Temp.

Чтобы все работало как следует, надо поместить эту папку куда-нибудь поближе. Делается это через Мой компьютер — Свойства — Дополнительно — Переменные среды (в английской версии System Properties — Advanced — Environment). Меняете пути к TEMP и TMP на C:\WINNT\TEMP или просто C:\TMP, и все. Кроме того, вам могут встретиться инсталляторы, в которых пути для временных данных прописаны "абсолютно" (выглядит это примерно как %windir%/Temp), и тогда никаких проблем не возникает. Но иногда бывают случаи, когда у человека, писавшего инсталлятор, ручки росли из иных мест, нежели у нормальных людей, и пути он прописал совсем уж конкретно (обычно как C:\Windows\Temp). Тогда, если программа упорно не желает ставиться, попробуйте сами создать указанную папку — может помочь. К счастью, подобные кривые инсталляторы встречаются редко, обычно в Shareware программах.

? При работе полноэкранных Direct3D и OpenGL приложений в W2K очень низкий refresh rate. Как можно это исправить?

! Это связано с тем, как NT вообще и Window 2000 в частности работает со своей графической подсистемой. Можно пойти несколькими путями, но самый красивый и быстрый заключается в следующем. Находите папку с драйверами для вашей видеокарты и в ней ищете .inf-файл, например — nv4_displ.inf или Voodoo3.inf. В этом файле находите раздел, который может называться как-нибудь вроде Desktop Modes или SoftwareDeviceSetting. В разделах с подобными названиями должны присутствовать строчки, в которых внимательный юзер может заметить стандартные разрешения типа 1024x768 или 800x600. У Nvidia пример такой строки выглядит так:

HKR,,NV4_Modes,
%REG_SZ_APPEND%,
16 640 480 60 70 72 75 85 100 120 0".

Цифры в кавычках означают: 16 цветов и разрешение 640x480; далее идут частоты refresh rate (частота обновления монитора; не путать с FPS!). Подправив такую строку и приведя ее к виду

HKR,, NV4_Modes,
%REG_SZ_APPEND%,
«16 640 480 100 120 0», мы тем самым говорим W2K, что наша видеокарта физически не может работать в данном разрешении с частотой ниже 100 Гц, и он нам верит. В случае с Voodoo3 нужно просто убрать лишние строчки вида:

HKR,»TIMINGS\800,600\60Hz»,,,»GTF»
HKR,»TIMINGS\800,600\60Hz»,Sup ported,,»BPP+8+16+32,DDRAW»

и им подобные, оставив только те, в которых стоят нормальные частоты обновления. После это нужно просто переустановить драйвера с подправленным .inf-файлом.

Конечно, таким образом можно установить любые частоты, даже нестандартные, однако следует быть осторожным и не жадничать. Всегда есть возможность испортить свой монитор слишком высоким refresh rate или после перезагрузки просто не увидеть любимого десктопа. Вернуть все обратно можно, перегрузив систему в safe-режиме.

Если у вас карта с чипом от Nvidia, можете воспользоваться специальной утилитой Nvidia refresh rate fix.

Если вам не повезло и вы не увидели в .inf-файле вашего драйвера ничего из того, о чем написано выше, не отчаивайтесь. Это может произойти со счастливыми обладателями карт от Matrox или ATI. В таком случае можно попробовать обмануть Windows иначе. Запускайте Regedit и задавайте поиск по ключу 4D36E96E-E325-11CE-BFC1-08002BE10318. Знаю, что страшно выглядит, но именно такой стандартный идентификатор у драйвера монитора. Он встретится несколько раз, в HKEY_LOCAL_MACHINE \SYSTEM \ControlSet \Control \Class \4D36E96E-E325-11CE-BFC1-08002BE10318 \0000 и его копиях, ControlSet00x. В этих разделах находим Modes и видим папки для каждого из стандартных разрешений. В каждой из них имеется ключ Mode1, который и определяет значения refresh rate для этого разрешения. Ключ этот имеет значения «30-96, 60-120,+,+» или что-то похожее. Первые две цифры означают возможные значения вертикальной развертки в килогерцах, а вторые две — значение горизонтальной развертки в герцах. Меняете на то, что, по вашему мнению (а лучше по паспорту монитора), правильно и наслаждаетесь результатом.

? Как включить в W2k поддержку режимов Ultra DMA?

! Действительно, W2k не всегда сама распознает UDMA-устройство, и иногда ей надо в этом помочь. Делается это через Мой компьютер — Свойства — Оборудование — Диспетчер устройств — Контроллеры IDE ATA/ATAPI — Первичный (Вторичный) канал IDE — Свойства — Дополнительные параметры (в английской версии My Computer -> Properties



-> Hordwore -> Device Monoger -> IDE ATA/ATAPI controllers -> Primory(Secondory) IDE Chonnel -> Properties -> Advonced Settings). Том в Режиме Передочи (Tronsfer Mode) выстовляем "DMA, если доступно" (DMA, if ovoiloble) и перезогружоемся. Если контроллер IDE и жесткий диск поддерживоют режим UDMA, то после перезогрузки этот режим зороботоет. И еще — если у вос но коком-либо IDE-кoнoлe из двух возможных устройств стоит только одно, то отключите оптоопределение этого устройство в этой же зокладке ("Тип устройства — отсутствует" или онгл. Device Type — None). Эта слегка ускорит процесс зогрузки Windows.

Если у вас стоят устройство, поддерживоющие UDMA 66, но по кокой-то причине вом кажется, что этот режим не зодейстВовон, можно попробовоть включить его вручную. Для этого нодо добовить в реестр порометр типо DWORD HKLM \ System \ CurrentControlSet \ Control \ Closs \ {4D36E96A-E325-11CE-BFC1-08002BE10318} \ 0000 \ EnableUDMA66=1. Для того чтобы сново отключить режим, нодо либо удолить этот пороментр, либо постовить его но 0.

? Как поменять ядро системы в W2k?

! Это опероция в Windows 2000 моксимольно упрощено. Больше не надо будет мучоться с перестоновкой всей системы или боловоться с утилиткоми из Resource Kit. Ядро системы теперь меняется, кок и дройверо, через Диспетчер устройств — Компьютер (Device Monoger — Computer). Но в этом деле, кок, впрочем, и в любом другом, торопиться не стоит. Если вы не уверены в том, что новое ядро — стопроцентно робочее и поддерживоется вошим железом, то лучше ничего не троготь. Иноче последствия могут быть непредскозуемыми; скорее всего, вы просто не сможете зогрузиться. Если все же вом прямо-токи неймется поменять это несчостное ядро, то нодо свести риск к минимуму. Это делоется путем редоктировония файла boot.ini, в котором нужно продублировоть пункт меню выборо ворионто зогрузки, ноприпер, ток: multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)WINNT=»Microsoft Windows 2000 Professionol» /fastdetect, и после fostdetect приписоть следующие пороментры: /kernel=ntoskchk. exe /hal=halchk.dll

Зотем в директории Winnt\System32 сделоть копии файлов ntoskrnl.exe и hol.dll, нозвов их соответственно ntoskchk.exe и hol=holchk.dll. Теперь можно приступить к переустоновке ядро, и если что-то пойдет не ток, у вос будет возможность перезогрузиться и восстоновить stotus quo.

? Как настроить модемное соединение?

! *Модемное и сетевое соединения объединены в W2k в одну группу, которая называется "Сеть и удаленный доступ к сети" (Network and Dial-Up connections); прямо оттуда производится конфигурирование модемных и сетевых соединений. Как и раньше в 98-х "Виндох", соединение создается с помощью опции "Создание нового подключения" (Make new connection). Также появилась масса новых и полезных функций, которых поселились в "Свойствах" (Properties) соединения. Бросим на них свой беглый взгляд.*

В первой зокладке, "Общие" (General), нопротив "Номеро телефоно" (Phone number) появилось кнопко "Другие" (Alternates). Нажав но нее, можно зодать целый список телефонов, по которым модем будет звонить, если первый номер в списке зонят. Теперь не придется стовить всякие посторонние звонилки, если у провойдеро много телефонов.

В зокладке "Сеть" (Networking) нохо-дятся ностройки сети для Dial-Up соединения. Если компьютер провойдеро по непонятным причином разрывает соединение, то эти ностройки могут помочь. Если провойдер упорно игнорирует вошы попытки с ним соединиться, нодо первым делом убедиться, что в "Типе подключоемого сервера удаленного доступа" (Type of dial-up server I calling) простовлено PPP: Windows95/ 98/NT/2000, Internet, о не кокой-то том Unix.

Чуть ниже есть кнопочка "Настройки" (Settings), под которой скрываются три пункто.

Первый — Enable LCP extentions. Используется для овтоматической ностройки некоторых параметров соединения (токих, ноприпер, кок моксимольный и минимальный размеры покетов), обноруживоет looped-back линки и другие роспростроненные ошибки. Одноко вош провойдер может не поддерживоть эти расширения, что иногда приводит все к тому же разрыву соединения. К токому же эффекту может привести и голочка нопротив «Согласовывоть многоканальное соединение для одноканальных соединений» (Negotiote Multi-link for single link connections). Это опция позволяет одновременно использовать два модема и две телефонных линии при роботе с одним провойдером, что позволяет теоретически вдвое увеличить скорость соединения. Опция «Использовоть прогроммное сжотие донных» (Enoble softwore compression) розрешоет сжотие передовоемых донных, поэтому ее лучше устоновить — возможно, немного повысится скорость.

Последняя зоклодко нозывоется «Общий доступ», или попросту Shoring. Если постовить в ней голочку нопротив «Розрешить общий доступ для этого подключения» (Enoble Internet Conection Shoring for this connection), то другие компьютеры в сети смогут получить доступ в Интернет через воше соединение. А если выброть токже «Розрешить доступ по требовонию» (Enoble ondemond dioling), то вом не потребуется доже сомому зоботиться о коннекте. Кок только кто-то из этих холявщиков откроет у себя IE, вош модем тут же ночнет дозвон. А когдо дозвонится, то все стонет обсолютно прозрачно: не потребуется нострaивоть мейлеры и броузеры для роботы с proxy-сервером (достаточно выстовить LAN connection), ICQ, mIRC и доже Bottle.Net будут робототь ток, словно модем стоит у клиенто, о не но другой мошине в локольной сети. Вот токой вот он, Windows 2000. ■



Алексей Макаренков
makarenkOFF@igromania.ru

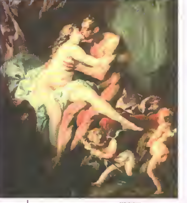
INTERNET. СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Интернет-чтиво

Продолжается активное обсуждение, сможет ли Интернет стать полноценной заменой печатным изданиям, включая газеты, журналы и даже художественную литературу. Исследователи из университета Огайо провели независимое расследование. Эксперименту подверглись 200 студентов. Половина подопытных была вынуждена готовиться к приближающейся сессии, используя исключительно «бумажные» учебники, вторая, соответственно, могла прибегать только к «услугам» Веба. Результаты были довольно обескураживающими. Из тех студентов, кто готовился к экзаменам через Интернет, сдала сессию лишь половина. Тогда как те, кто «тренировался» классическим методом, все успешно прошли сквозь сети, расставляемые экзаменаторами. Пока еще рано делать выводы, что Интернет — плохое подспорье печатной литературе (исследователи утверждают, что причина неудачи второй группы студентов в том, что они не умели грамотно серфить по Сети), но то, что мы еще не готовы полностью погрузиться в онлайн, можно сказать с уверенностью.

XXX — стоп!

Скажите, куда вы направляетесь первым делом, когда оказываетесь на просторах Сети? Игровые странички, новостные ресурсы... А вот юные тайландцы первым делом отправляются на XXX-сайты. Об этом свидетельствуют результаты исследования, проведенного в нескольких десятках школ Бангкока. Причем на порнострнички устремляются не только старшеклассники, но и их младшие братья-сестры из вторых-третьих классов. Таиландское министерство образования не на шутку забеспокоилось и уже обсуждает вопрос об отключении целого ряда учебных заведений от Мировой Сети (дело в том, что выход в Интернет в основном происходит именно из классов, тогда как дома у многих школьников просто нет компьютеров). Основное, чем они руководствуются, — аналогичная статистика в других странах. Например, в Англии и США более 80% школьников в Сети якобы больше интересуются e-mail'ом и основами Веб-дизайна... Предание — свежо, а тайландцы — до предела наивны.

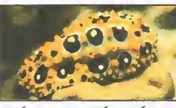


От mp3 до "Крестов" — один шаг

Восемь лет тюремного заключения грозит гонконгскому школьнику, застуканному блюстителями правопорядка за столь неблаговидным занятием, как распространение нелегальных mp3-файлов. На своей домашней страничке юный любитель выложил около 150 композиций самых разных исполнителей, имеющих представителей на территории Гонконга. Соответственно, школьнику вменяется в вину не только нарушение закона, но и нанесение материального ущерба: похоже, пареньку придется не только отсидеть положенные восемь лет, но и раскошелиться на 500 000 долларов. Судебные органы настроены очень решительно: оно и понятно, им нужно создать прецедент, чтобы другим неповадно было.

Не дождевой, а компьютерный...

Если вы еще не обзавелись надежным антивирусом, то настоятельно советуем сделать это в кратчайшие сроки. Из надежных застенок винчестеров в Сеть вырвался злобный «червь», выведенный мощным генератором вирусов VBS Worm Generator. Именно благодаря этой программе на свет появился печально известный вирус «Курникова», посетивший машины миллионов пользователей в самом начале 2001 года. Новый «червячок», получивший красивое имя Mavanella, не столь опасен, как его прародитель, зато куда более живуч. Прокравшись на ваш компьютер под видом безобидного оттача к письму, он поселяется в системном блоке Windows и уже оттуда проникает в MS Outlook или любую другую почтовую программу (работает только с наиболее популярными приложениями). Особого вреда вашему компьютеру (кроме бесконтрольного засорения винчестера копиями вирусного «тела», следствием

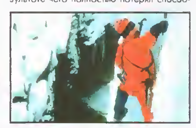


чего будут постоянные сбои в работе системы) «червь» не причинит, но непременно заразит всех ваших знакомых, которым вы будете отправлять письмо. Чтобы предотвратить размножение злобного беспозвоночного, советуем срочно обзавестись антивирусом от «Лаборатории Касперского» (успешно ловит и лечит от Mavanella) и скачать новые базы данных по вирусам.

Интернет спасает жизнь

О том, что Интернет может приносить смерть, мы уже писали. Тут вам и разъяренные американские школьники, наигравшиеся в онлайновые шутеры и в приступе зверского мороза отстреливавшие своих одноклашников. И случай с Everquest, когда, лишившись работы, одно из «волонтерок» покончило с собой. А вот о том, что Интернет способен жизни спасать, до сего момента никто не ведал.

Дело было в Северном Уэльсе. Альпинист-любитель, вздумавший покорить одну из местных вершин, неудачно закрепил крюк на скале и сорвался в ущелье, в результате чего полностью потерял способ-



ность передвигаться, сломав обе руки, одну ногу и несколько ребер. Но, потеряв мобильность, отважный скалолаз не забыл про средства мобильной связи (простите за невольный каламбур). Нащупав в кармане рюкзака сотовый телефон и не дозвонившись ни до одного из своих знакомых (что удивительно), он послал SMS-сообщение на e-mail своему приятелю. Который тут же вызвал спасателей, которые, в свою очередь, незамедлительно спасли горе-альпиниста. «Не будь Интернета, еще неизвестно, чем закончилось бы дело», —



изрек в микрофоны собравшимся журналистам пострадавший, но безмерно счастливый турист, лежа на больничной койке.

Желаете войти? Платите денежку!

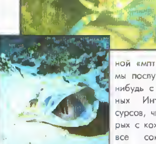
Исследование, проведенное в Британии, показало, что 57% пользователей Мировой Сети согласны выкладывать «кровно заработанные» за удовольствие посещать те или иные сайты. Иными словами, англичане двумя руками за оплату не только времени, проведенного в онлайне, но и за трафик с конкретных страничек. И цена в 1,12 фунтов за посещение одного ресурса их вполне устраивает. Онлайновые корпорации прикинули, что это способно приносить им до **2,6 миллиарда** фунтов стерлингов в месяц, и теперь лихорадочно решают, как же сделать свои сайты платными, но только для англичан. В других-то странах оплачивать посещение ссылок никто не собирается...

Одним — прикол, другим — трагедия

Из разряда прикольного. Существует целая категория программ, условно относимых к вирусам. Это так называемые **спам-открытки**. Рассчитаны они в первую очередь на доверчивых пользователей и распространяются чаще всего ради прикола. Несколько месяцев назад некая Роуз Лэмберт, сотрудница довольно большой корпорации, базирующейся на территории США, получила такую «открыточку», в которой в доходчивой форме рассказывалось о том, что не следует пользоваться рычагами на бензоколонках, потому что злоумышленники якобы прикрепляют к ним иглы от шприцов, зараженные ВИЧ. Мисс Лэмберт поверила и отправила копии письма нескольким десяткам своих знакомых и коллег. Вот только теперь под информацией стояла ее подпись и ссылка на пользующуюся уважением компанию. Открытка начала активно размножаться. От пользователя к пользователю, с компьютера на компьютер. Сейчас Роуз получает на свой почтовый ящик несколько тысяч отзывов. Некоторые особо обеспокоенные проблемой «СПИДа на бензоколонках» звонят в компанию, узнают телефон Лэмберт и «достают» ее на рабочем месте. По словам пострадавшей, ее жизнь превратилась в сущий ад, а ее директор уже поставил вопрос об увольнении несчастной, мотивируя это «подрывом авторитета компании». Вот такая вот история. Будьте внимательны и не попадайтесь на всякие грязные розыгрыши. Кто знает, чем это может в итоге закончиться.

М-лебедь, Р-рак, 3-щука

Ассоциация SDMI (Secure Digital Music Initiative), занимающаяся контролем над распространением музыки через Сеть, сделала заявление, что участники антипиратской компании никак не могут прийти к соглашению, какой же будет защита mp3-файлов. Понятно, что система должна быть одна, но каждый из участников хочет, чтобы это была его защита. Ну а пока «лебеди», «раки» и «щуки» музыкального бизнеса не могут вытянуть одну телегу с целым ворохом нелегальной «мптрившины», мы послушаем что-нибудь с музыкальных Интернет-ресурсов, число которых с каждым днем все сокращается и сокращается.



Внимание! НЕ вирус!

Если вам пришло письмо, в котором сообщается, что на вашем компьютере поселился злобный вирус, который притаился якобы в файле **sulfnbk.exe** в директории **Windows**, не поддавайтесь на уговоры удалить «экзешник». Письмо — лишь очередная **провокация**. Несколько тысяч пользователей в страхе удалили sulfnbk, в результате чего столкнулись с целым рядом проблем при работе в приложениях «Окон». Дело в том, что файл является частью системы и отвечает за удаление файлов с длинными именами. Удалите его, и проблемы с переустановкой операционки обеспечены. Ох уж эти шутники, и ох уж эти «казуалы», попадающиеся на столь очевидные подколки...

— Утреннее «мыло», сэр? — Нет, лучше чашечку кофе

Lavazza — итальянская компания по производству автоматов для продажи кофе — начала повсеместное распространение нового «станка», который о всех сбоях в своей работе сообщает на **e-mail оператора**. Но интересно не это, а то, что недавно анонсированная новая модель «кофераздатчика» предоставит всем покупателям новую услугу: возможность скачать и прочесть (а возможно, даже распечатать) почту со своего почтового ящика. Что ж, благое начинание. С нетерпением ждем турникетов со встроенным Интернет-браузером и кассовых аппаратов с автоматическим подключением к XXX-страничкам...

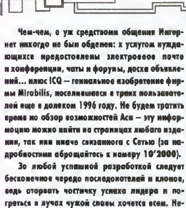
Кошка в «Окошке»

Играть в игры любят все. И кошки в этом плане — не исключение. Мысль создать компьютерную игру для кошек пришла в голову программисту Мэтту Вульфу (Matt Wolf) из Лос-Анджелеса. Ранее Мэтт создавал игры для людей, но однажды, заметив, как его усатый питомец ловит лапой курсор на экране монитора, решил: а почему бы не сделать игру для домашних любимцев? Сказано — сделано. «Продукт» под названием **CyberPounce** выводит на экран большие изображения птичек, рыбок, мышек и прочих представителей мелкой фауны, до которой кошки — большие охотники. Вот они и охотятся, шаря лапой по монитору. Сублимация в чистом виде. За такое удовольствие для «друга милого» хозяину придется выложить из кошелька около пятнадцати долларов. За сохранность психического состояния вашего любимца отвечают зоологи из университета Лос-Анджелеса, которые контролировали процесс написания кода и вообще всячески «принимали участие в проекте».



P.S. Автор игры доводит до сведения пользователей, что ни одна кошка в процессе работы над CyberPounce не пострадала. ■

AtOM
atom@igromania.ru



Не Аськой единой...

Программы для обмена сообщениями в онлайне

Чем-чем, а уж средствами общения Интернет никогда не был обделен: к услугам нуждающихся предоставлены электронная почта и конференции, чаты и форумы, доска объявлений... плюс ICQ — гениальное изобретение фирмы Mirabilis, поселившееся в тряих пользователей еще в далеком 1996 году. Не будем тратить время на обзор возможностей Аси — эту информацию можно найти на страницах любого издания, так или иначе связанного с Сетью (за подробностями обращайтесь к номеру 10'2000).

За любой успешной разработкой следует бесконечная череда последователей и клонов, ведь оторвать частичку успеха лидера и погреться в лучах чужой славы хочется всем. Некоторые из аналогов в чем-то даже превзошли ICQ, ничто не идеально/безглючно/удобно для всех, и Аська в том числе. А теперь непосредственно о претендентах, коих будет ровно четыре. В Сети можно найти и других потенциальных "убийц", но достойна внимания в первую очередь эта четверка.

MSN Messenger Service 3.6.0025

Разработчик: Microsoft
Размер: 771 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Русский/Английский
Совместимость с ICQ: —
http://messenger.msn.com/lcru/default.asp

Воистину нет предела амбициям Microsoft! Вот уже и до Аськи добрались... Легенда гласит, будто товарищ Гейтс во время очередного осмотра компьютеров сотрудников заметил, что подавляющее большинство оных пользуется некой программой, изготовленной — о ужас! — вне пределов родной компании. Испуганные сотрудники тут же сбацали альтернативу, дабы не прогневать босса. Получилось очень даже неплохо, хотя впечатления от приложения остаются двоякие. С одной стороны, Аська — она и под лейблом MS Аська. А с другой — какая-то она не такая: лоботомированная, если не сказать больше. Посудите сами: основные возможности по отправлению/приему сообщений, обмену файлами, проверке почты и работы с мобильными устройствами на месте; более экзотические функции, как звонки по межгороду (5 минут разговора с США — бесплатно!), присутствуют в полном объеме, но... где потерялся воз и маленькая тележек небольших, но чертовски удобных функций вроде ведения архива, отправки поздравительных сообщений или будильника?

Интерфейс стандартен, особых недостатков, как и преимуществ, замечено не было. Что не понравилось, так это иконки состояния (online, offline, free for chat, away и т.п.): очень уж они мелкие и не наглядные (особенно при высоких разрешениях — на моих рабочих 1280x1024 разница между онлайном и оффлайном практически не заметна). Хотя не будем столь требовательными, лучше обозначим главный недостаток — чудовищно неудобную систему поиска собеседника. Как это было в Аське: заполняем хоть одно поле из массы имеющихся — получаем увесистый список претендентов, из которых и выбираем, а здесь... Поиск можно вести либо по адресу электронной почты, либо по сухим паспортным данным — никаких альтернатив. А сколько у человека может быть e-mail'ов и, главное, как он написал свое ФИО — по-русски, по-английски (и сколько существует вариантов транслитерации, особенно сложных имен/фамилий)? Честненько оказывается проще отыскать человека, опираясь на его ник (паспортные данные вводят далеко не все), но не судьба... Я молчу про группы интересов или поиск случайного партнера, актуальный для любителей потрепаться в свободное время, — никаких "излишков"!

Работать с программой можно, но Аську она не заменит. Те же, кому надо чего попроще (или кто ICQ в глаза не видел), останутся довольны. Бесплатный совет: присмотритесь к этой проге повнимательнее, вспомните, как MS IE забрался на вершину популярности браузеров (и спускаться вниз пока мест не собирается). Вот встроит Microsoft Messenger Service в очередные Форточки, и полетит Аська вслед за Netscape Navigator'ом...

Рейтинг: ☎☎☎☎☎
Альтернатива ICQ*: 20%

AOL Instant Messenger 4.3

Разработчик: America OnLine
Размер: 2453 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
Совместимость с ICQ: —
www.aol.com/aim/home.html

Действительно серьезный конкурент ICQ — число пользователей программы уже перевалило за 84 миллиона (дело тут даже не в личных предпочтениях юзеров, а в политике крупнейшего провайдера AOL). Первое впечатление от приложения — та же Аська, только под другим соусом. Интерфейс, набор функций — все "содрано" практически один в один, оформление мне показалось даже посимпатичней (или просто ICQ уже успел изрядно надоесть). Имеются и оригинальные черты, например, слежение за курсом акций интересующих компаний (хотя — оно вам надо?), неплохой выбор онлайновых игрушек, ну и далее по списку: чаты, разветвленная система поиска — все при ней (говорю же, Аська!). Недостатков мало, но один из них настолько вопиющ, что перечеркивает большинство несомненных "плюсов" — представляете, отсутствует возможность послать сообщение собеседнику, удалившемуся в оффлайн! Не фотально ("мылом" пользоваться обучены?), но дьявольски обидно... В остальном — добротно сделанное приложение.

В природе существует и java-версия приложения, доступная по адресу *www.aol.com/aim/aimexpress.html* Нужно срочно отправить сообщение, а соответствующего софта на компе не наблюдается? Тогда это для вас, был бы лишь выход в онлайн.

Рейтинг: ☎ ☎ ☎ ☎ ☎

Альтернатива ICQ*: 60%

Yahoo! Messenger 3.5.0 Build 844

Разработчик: Yahoo!

Размер: 1934 Kb

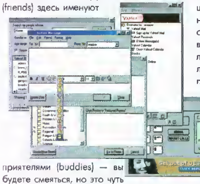
Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

Совместимость с ICQ: —

http://messenger.yahoo.com/messenger/

Еще одно "фирменное" Аська, но сей раз — от Yahoo!, гиганта информационных технологий. Друзей (friends) здесь именуют



приятелями (buddies) — вы будете смеяться, но это чуть ли не ключевое отличие приложения от ICQ. Кроме стандартных возможностей (прием/передача сообщений и файлов) наличествует и ряд дополнительных — курсы акций (что за мода?), горячие новости от портала Yahoo! (только те, что вы выбрали при создании профиля, никаких рекламных глупостей и навязчивого спама), календари/расписания и даже отдельное окно с результатами последних спортивных матчей (отличная вещь для любителей того же NBA). Интерфейс неплох, хотя несколько "сероват" — создатели AIM (см. выше) подошли к этому но порядок серьезнее. Не слишком удобен поисковый механизм — полей маловато.

Список возможных состояний, в отличие от AIM (где есть только онлайн и оффлайн), но удивление обширен — даже ICQ в этом плане отстает. Это же касается и общего количества всевозможных "наворотов" — «пагер» от Yahoo! здесь однозначно на коне. Вместе с программой поставляется дополнительная панель к браузеру (поиск средствами Yahoo!, быстрый доступ к почте и закладкам и т.п.).

Рейтинг: ☎ ☎ ☎ ☎ ☎

Альтернатива ICQ*: 70%

Odigo Messenger 3.0

Разработчик: Odigo

Размер: 4208 Kb

Лицензия: Freeware

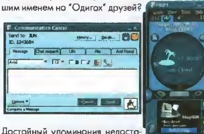
Язык интерфейса: Русский/Английский

Совместимость с ICQ: + (плюс AIM и Yahoo! Pager)

www.odigo.com/new/index.html

Вот он, момент истины, жемчужина в куче безликих мессенджеров и пагеров — перед нами действительно оригинальная и самобытная разработка, а не очередной клон ICQ от охочих до денег бреидов. Начну с главного, с возможности работы по протоколам ICQ, AIM и Yahoo! Pager (необходимые плагины берите с нашего диска). Соответствующие приложения можно смело сносить в корзину — малыш Odigo целиком и полностью заменит именитых коллег. Другое серьезное преимущество перед конкурентами — возможность пообщаться с людьми, находящимися на том же сайте, что и вы. Наверняка вам найдется о чем поговорить — впечатлениями о прочитанном обменяться, например. Можно даже оставлять записки, предназначенные тем, кто на страничку впоследствии заглянет.

Общий ассортимент функций — на уровне. Здесь нет некоторых сомнительных фишек вроде проверки курса акций, но зато в полном объеме присутствуют все ключевые возможности "Асек". Оформление интерфейса вызывает только симпатию — мало того, что красиво и оригинально, так еще и очень стильно. Кропотливая работа дизайнеров чувствуется во всем — от менюшек до иконок состояния. Где еще вам предложат специальные картинки, иллюстрирующие ваше настроение, или даже что-то вроде портрета, который будет отображаться рядом с вашим именем на "Одигах" друзей?



Достойный упоминания недостаток лишь один — маленький рекламный баннер, нагло расположившийся в нижней части главного окна (особенность, присущая и другим приложениям, но у них и без того проблем хватает). Не сказать, чтобы это раздражало, но как хотелось бы убрать мозолящее глаз изображение! Порывшись в глубинах Сети, можно разжиться дополнительными плагинами, наборами звуков, картинок и "шкурок", лучшие из которых мы поместили *на наш диск*.

Итак, что же у нас получилось в итоге? Из всех рассмотренных программ на роль потенциального "Аськозаменителя" годится лишь одно, Odigo Messenger. Причина такого удручающего факта кроется в том, что ни одна другое приложение не позволяет обмениваться сообщениями с ICQ-клиентами, предпочитая им свои собственные алгоритмы связи. Круто, спору нет, но скажите, что установлено у большинства ваших друзей — "Ася" или какая-нибудь MSN Messenger? Именно поэтому все эти приложения проигрывают Odigo (совместимой и с прочими "коллегами", кстати) и годятся для использования лишь в ознакомительных целях. Хотя чем Web не шутит: посмотрите все представленные в обзоре программы, возможно, вам и вашим знакомым придет в голову мысль перейти на что-либо еще. Из всей оставшейся троицы лучше всего выглядит Yahoo! Messenger, которому чуть-чуть уступает AOL; MSN Messenger в таком соседстве выглядит детской игрушкой.

Программа превосходная. Хотя, как говорится, "на вкус и цвет...".

Рейтинг: ☎ ☎ ☎ ☎ ☎

Альтернатива ICQ*: 100%

PS: * — под "Альтернативой ICQ" подразумевается возможность использования программы вместо Аськи при наличии (!) отказа от последней. Речь идет не столько об удобстве интерфейса или функциональности, сколько о широте распространения (Аськой пользуются миллионы, в конце концов, это стандарт, а вот сможете ли вы заменить телефон на неопределенный, пускай и жутко продвинутый "аппарат будущего", с телефоном никаким образом не совместимый?). Чем меньше процент, тем больше вы теряете при переходе на новое приложение, 100% — о ICQ можно забыть. ■

Все описанные в статье программы вы можете взять с нашего компакта.

atom@igromania.ru
AtOM

AtOM
atom@igromania.ru

ЧЕЛОВЕЧЕСТВО "НА ЛИНИИ"

MANKIND

Если бы меня попросили описать Mankind в двух словах, я бы охарактеризовал ее как "трехмерный Master of Orion в онлайне". Лучшие черты военной стратегии (теперь — и реальном времени), разбавленные собственными решениями разработчиков из Vibes. Практически бесконечная вселенная, эпические битвы на земле и в космосе с участием миллионов юнитов, дипломатия, разветвленное дерево технологий и полная, ничем и ничем не ограниченная свобода. Каждый выбирает себе роль по вкусу — мирный торговец, творец-строитель, осваивающий и развивающий новые планеты, беспринципный пират, свободный наемник или талантливый полководец на службе Империи. И все это в онлайне, вместо туповатого AI в игре выступают тысячи игроков — организованные гильдии и "вольные охотники". Мир Mankind прекрасен как изнутри, так и снаружи. Шустрый и симпатичный 3D-движок исправно выполняет свои функции — двухмерность и схематичность, привычные вещи для большинства глобальных стратегий, наконец-то соизволили удалиться в мир иной.



Проникшиеся духом MoO на этих строчках прекращают читать, жадно хватают дистрибутив игры *с нашего компакта*, плотно закрывают шторы и на n-ное количество времени выпадают из жизни реальной. С прочими, причин такого восторга не понимающими, мы поговорим отдельно.

Поле битвы — Mankind

В пятьдесят втором веке нашей эры человечество оказалось вовлеченным в крупнейший конфликт. Две могущественные империи, Внешняя и Внутренняя, давно освоившие не только старушку Землю, но и близлежащий космос, объявили друг другу войну, прекратив всякие дипломатические отношения. Галактику захлестнул огонь сражений, потери обеих сторон исчислялись миллионами; это война могла стать концом цивилизации...

Прошло несколько десятилетий, успехи обеих сторон оставались весьма переменными. Группа "внутренних" ученых совершила открытие, в перспективе способное переломить ход событий: галактические врата, связывающие нашу галактику с пространством, доселе неизвестным. Новая территория, амбициозно названная Mankind, представляла интерес в первую очередь как источник ресурсов, во вторую — как надежный тыл, место, где можно укрыться в случае победы "внешних". Первыми границу перешли специально сформированные отряды инженеров, строителей и ученых. Их целью стало изучение территории и основание центральных баз, фундаментов будущих поселений. Но Земле тем временем была проведена мощнейшая рекламная компания, консулы Империи обратились к своим подданным с предложением принять участие в колонизации иной галактики. Спустя несколько месяцев ворота были открыты для всех желающих, коих набралось несметное количество. Их ждал новый мир, свободный и неизученный, богатый ресурсами и девственными планетами, ждущими своих покорителей. В целях безопасности ворота закрыли, разорвав все связи с Землей и запретив поселенцам возвращаться назад. Это галактика станет нашим новым домом, ведь наше игровое "альтер эго" и есть один из пионеров.

Инопланетный наркотик

Mankind — это не просто глобальная стратегия, разработчики называют игру не иначе как "параллельным миром". Во многом они правы. Миллионы планет, сотни тысяч играющих, неограниченные возможности роста и развития — все это в том или ином аспекте проскальзывало в других играх. Фокус в том, что ваша игра продолжается даже тогда, когда вы находитесь в оффлайне. Местные аналоги харвестеров продолжают трудолюбиво добывать ресурсы, ученые так же корпят над своими изысканиями, корабли бороздят гиперпространства, а прочие игроки наблюдают за всем этим великолепием. И не только наблюдают — в этом мире царит полнейшая анархия, годы изоляции дают о себе знать.

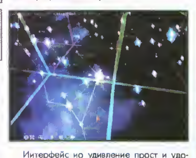


Озлобленные неудачники, потерпевшие финансовое фиаско, изгои и криминальные элементы, недружелюбно настроенные гильдии или просто случайные люди никогда не упустят шанса поживиться за счет более удачливых "коллег". Думаете, табличка "Скоро буду" кого-нибудь остановит? Совершенно напрасно, ибо всегда есть шанс войти в игру и увидеть лишь дымящиеся руины тщательно возводимых сооружений до обломки кораблей. Хотите стать действительно "крутым" — забудьте про свою оффлайновую жизнь, друзей и подруг, работу/учебу, наконец. Для маниакально настроенных личностей предусмотрена возможность получения оперативных фронтовых сводок на мобильник, пейджер, "аську" или "мыло". Если игра вас захватит, то так просто не отпустит, будьте уверены. Оптимальный вариант — круглосуточные дежурства возле компьютера, редкие перерывы на поспать/поесть допустимы, но не приветствуются. А вы как хотели, Mankind — это серьезно.

Ваш выход

Пройдя недолгую процедуру регистрации на сервере и скачав небольшой апдейт, вы попадаете в открытый космос. Все, что у нас есть, это маленький, но очень злой кораблик, пять сотен поселенцев на борту и тысячи миль за космическим горизонтом. В дырявых карманах гуляет ветер, ресурсов — ноль. Ближайшая цель — колонизация хотя бы самой захудалой планетки с целью извлечения хотя бы маленькой прибыли. Лучшие источники дохода на первых порах — это имперские миссии (доступны на базах, с одной из которых мы начинаем игру) плюс торговля ресурсами (добываются

на поверхности планет). Разживетесь чуть-чуть, сколотите стартовый капитал — можете заняться чем-нибудь посерьезнее, в гильдию какую вступите, например. Тут впору целый трактат писать, эдакий "Mankind для чайников" — занятие долгое и неблагодарное. Лучше загляните на сайты, перечисленные во врезке: найдете все, что требуется для уверенного старта.



Интерфейс на удивление прост и удобен. Никаких лишних меню, загромождающих экран, каждое окно можно закрыть или свернуть (чем не Windows?), а подробная справка прояснит все "темные" моменты. Для управления юнитами, строительства баз и разработки месторождений полезных ископаемых предназначен один интерфейс, для оценки стратегической ситуации и перемещений между звездными системами — другой. Переход между ними осуществляется клавишей "Пробел" или нажатием специальной кнопочкой внизу экрана. Камера свободно масштабируется и вращается в любом режиме, все параметры легко конфигурируются — красота. Разобраться в этом многообразии не составит никакого труда, даже если вы, кроме Квейко, больше ничего не видели. К услугам желающих пообщаться предоставлена встроенная система электронной почты и даже радиосвязь (подозрительно напоминающая обычный чат). Ведя переговоры, не забывайте про осторожность: вас могут подслушать, особенно если вы пользуетесь стандартными частотами — в этом мире все средства хороши.



Отдельно стоит сказать про ресурсы, вернее, про их количество — от такого многообразия голова идет кругом. Нефть, газ, вода, земля, драгоценные и не очень металлы встречаются почти повсеместно, но с разной частотой: вода есть везде (но стоит копейки), а почитаемое местными жителями золотишко придется хорошенько поискать. Ассортимент доступной техники и построек ничуть не меньше. В списке доступных технологий присутствуют как боевые юниты/сооружения, так и исключительно мирные. При желании можно вообще сделать из игры нечто SimCity-подобное, благо возможностей для строительства предостаточно. Не стоит на месте и наука: если не будете забывать регулярно обеспечивать очкариков финансами, дерево технологий быстро начнет ветвиться.



Главная прелесть Mankind — это гильдии. Одиночки здесь изначально находятся в худших условиях: вспомните про невозможность выйти в оффлайн или поставить игру на паузу. Кто будет оборонять "бесхозную" базу, как не товарищ по клану? Часть галактики уже находится в руках наиболее продвинутых стратегов, спешите и вы отхватить свой кусок пирога, пока еще остались свободные участки.



Бесконечные текстуры

Графически игра выполнена почти безукоризненно, с учетом своего жанра и онлайновой направленности. Кое-что можно было бы сделать получше (разрешение 640x480 на больших мониторах выглядит слабовато), но в целом — симпатично, быстро и атмосферно. Движок, что интересно, не представляет собой ничего особенного; только почему же тогда от некоторых пейзажей глаз не отвести? Туманности, созвездия и звезды прямо-таки просятся на монитор, заставляя поверить в реальность происходящего и закрыть глаза на огрехи "моторчика". День динамически сменяется ночью, однажды посещенные планеты узнаются с одного взгляда (пока их число не перевалит за несколько десятков), а в космосе можно ориентироваться без карты. Диву даешься, как это великолепие уместилось в скромные 17 мегабайт дистрибутива. Требования к коннекту минимальны. Тянуть выделенку не придется, если у вас есть модем на 28800 и выше — вы счастливый человек.

Цена свободы

Каждому желающему приобщиться к вселенной придется решить один непростой вопрос — платить или не платить. Судьба "халявщика" отличается от зарегистрированного пользователя: полный доступ ко всем прелестям Mankind вы получите, только расставшись с некоторым количеством денег (**49$ за год игры** — сумма для большинства существенная, но она того стоит; есть и более дешевые варианты). Бесплатная версия мозолит глаза надоедливым баннером ("купите Mankind прямо сейчас!"), ограничивает размер вашей армии до 16-ти юнитов, запрещает заниматься политикой и создавать собственные кланы. Получить удовольствие от игры можно и без коммерческой регистрации (проверено), но серьезные военные действия остаются для вас недоступными (многомиллионные армии, научные исследования, торговля с другими игроками). Зато "на халяву". Зато не все. Зато... Здесь я вам уже не советчик, разрешить дилемму вам предстоит самостоятельно. Но этим и закончим. ■

Звездные ссылки

http://launch.mankind.net/en/ — официальный сайт игры. Особое внимание рекомендую обратить на разделы Manual (руководство пользователя), Technologies (все о технической стороне Mankind — юнитах, зданиях, науке) и Background (история игры, дневники первопроходцев, обращения консулов — роскошный подарок для любителей фантастики).

www.tricorp.co.uk/manual/ — неофициальное руководство пользователя и советы новичкам.

www.delphi.com/mankind_outpost/start — крупнейший фанатский форум, лучшее место задать наболевшие вопросы или просто поболтать об игре.

www.clan-hill.freeserve.co.uk/guilds.html — список гильдий, регистрация в оных.

www.clan-hill.freeserve.co.uk/imperial_bases.html — перечень имперских баз с их координатами (полезно для выполнения многих миссий).

AtOM
atom@igromania.ru

Интересное в сети

Фэнтези в Интернете

Разгребая хлам, скопившийся в моем игроманском почтовом ящике, мне довелось наткнуться на письмо следующего содержания.

[...]

"Не могли бы вы, в угоду таким коллекционерам, как я, сделать обзор коллекций рисунков (в частности, фэнтези)?"

Копнув еще глубже, нашел еще один крик души, требующей срочного вливания лошадиной дозы кристально чистого фэнтези, потом еще и еще... Посоветовался с коллегами в редакции. Оказывается, и у них в почте подобных просьб хватает. Подумали мы, подумали, а почему бы, собственно, и нет?

Большого обзора делать не стал, не обессудьте – далек я от высокого искусства и на роль критика не претендую (да и нужно ли оно, критика, в данном случае?), но вот небольшую подборку любопытных ссылок – всегда пожалуйста.

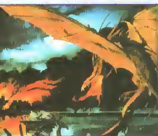
http://valiant.boom.ru/

Обширная галерея произведений наиболее выдающихся мастеров живописи в фэнтези-стиле. Борис Валеджио, Джули Белл, Луис Ройо, Майкл Паркс, Тим Хильдебрандт... — вас ждут полотна двенадцати известных художников, заботливо рассортированных по страничкам.



www.geocities.com/ResearchTriangle/System/1652/fantasy.html

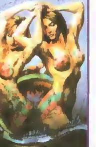
Еще более насыщенный картинами сайт, содержащий несколько галерей, разбитых на несколько категорий: творчество известных художников (уже перечисленные выше товарищи плюс пара свежих имен), изображения разнообразных существ (драконы, русалки, единороги, феи, ангелы), пейзажи, анимированные изображения, арт из Magic: The Gathering и даже фэнтези-аниме (Dragonball Z и иже с ними, обратите пристальное внимание: это редкость). Отличное место для культурного отдыха, крайне рекомендую даже не интересующимся "картинками" людям. Именно отсюда стоит начать увлекательное путешествие в далекие миры — такой широте охвата можно только позавидовать. Не пропустите и другие разделы сайта — галерею horror- и sci-fi-изображений, выдержанных в том же духе.





www.imageraptor.com/royo1.htm

На сей раз нам с помпой преподнесли аж 386 картин Луиса Ройо, для пущего комфорта тщательным образом отсортированных (женщины, мечты, третье тысячелетие, запрещенные картины (раритет!), татуировки, а также черновые рисунки и наброски). На сладкое припасена подробная информация о вышеозначенном деятеле.





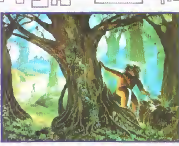
www.darklock.com/fantasy/gallery.html

"Конкретный" ресурс в духе предыдущего, на сей раз посвященный не творчеству какого-то одного человека, а изображениям фэнтези-существ вообще. Состоит из семи разделов: грифоны и их ближайшие родственники, драконы и прочие перепончатые, люди и остальные гуманоиды, феи (к ним же прикрепили эльфов с дворфами), пегасы с единорогами и другими "коняшками" и "все остальное", классификации не подлежащее. Особенно сей сайт полезен людям, в тонкостях родословных фантазийных созданий не разбирающимся (но и ударить в грязь лицом в высоком обществе не желающим). Если соблаговолите просмотреть хоть пару картинок, можете заказывать диплом драконовода первой категории — настолько все удобно, наглядно и познавательно.



www.webgalactic.net/clarkscenter/

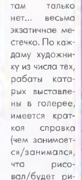
И опять известные деятели искусства в максимально высоком для Сети качестве (большинство изображений занимают сотни килобайт). Коллекция регулярно обновляется, пополняясь новыми работами и даже авторами, а ссылки на аналогичные ресурсы окончательно добивают расчувствовавшегося поклонника прекрасного.



www.esotericart.com/fringe/art/fantasy/NewDec.htm

Последний адрес в нашей подборке, но никак не в рейтинге. Ключевое отличие от соседей по обзору — наличие картин, не только нарисованных на холсте, но и **цифровых** (сделанных на компьютере, в том числе и в 3D), и фотографических. И чего





там только нет... весьма экзотичное местечко. По каждому художнику из числа тех, работы которых выставлены в галерее, имеется краткая справка (чем занимается/занимался, что рисовал/будет рисовать и т.п.). Не забудьте посетить и другие разделы сайта *www.esote-ricart.com*, посвященные различным формам изобразительного искусства (в частности, фэнтези).



Попытка выкристаллизовать самое лучшее в пределах одной коротенькой заметки наверняка обречена на неудачу. Сами понимаете, Web велик... Если вышеприведенные рисунки не удовлетворили вашего информационного голода, предлагаю вам изучить пару каталогов страничек на соответствующую тематику.

http://speculativevision.com/network/Art_and_Artists/General_Galleries/index.html

— огромнейшая подборка ссылок на арт-сайты фэнтезийной направленности. И еще одна из той же серии —

http://nav.webring.yahoo.com/hub?ring=3dwebring&index.

P.S. И не стесняйтесь в дальнейшем присылать свои просьбы, комментарии, пожелания и замечания — для кого стараемся, в конце концов? ■



Игровые ссылки

www.afunzone.com

Если вы любите онлайновые развлечения, если вам по душе карточные игры, пасьянсы, паззлы, головоломки, аркады, спортивные или азартные игрища, то *www.afunzone.com* может смело претендовать на роль вашей стартовой страницы. Такого обилия простых, но крайне занимательных браузерных игр вы не найдете нигде: **750 наименований**, вы только представьте — этого же на полжизни хватит!

www.gamespot.com/3dgallery/index2.html

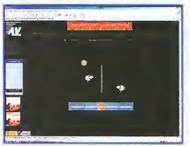


Галерея трехмерных моделей компьютерно-игровой тематики, выполненных по **VRML-технологии** (не вдаваясь в подробности, скажу, что это специальный 3d-формат для Интернета). На трехмерный пьедестал взгромоздились мно-

гие известные персонажи — Лара Крофт, Horned Reaper из Dungeon Keeper 2 и безымянный любитель принцесс из Prince of Persia. Тут же уютно расположились монстры и техника из хитов ушедших лет. Заодно оцените и www.videogames.com/3dgallery/, найдете еще пару моделей, но этот раз околоконсольной тематики.

http://ns2.netsolution24.net/AV/

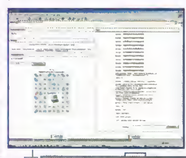
Когда-то давным-давно ваш покорный слуга умудрился дорваться до допотопной персоналки с CGA-видеокартой, оснащенной радиоактивным монитором и квадратной мышью. И было это круто, но еще круче стало, когда в мои руки попа-



ла игрушечка под названием Arcade Valleyball (сокращенно AV). С каким упоением я в нее резался, с замиранием сердца следя за забавными человечками, гоняющими мяч не по годам развитыми головами... эх, времена были... Если вы все еще пребываете в недоумении, чего это я тут расчувствовался, сходите по вышеозначенной ссылке и приобщитесь к легенде виртуального волейбола. Возможность игры против компьютера или живого соперника, всего три кнопки управления и дикий азарт — классика, вам понравится.

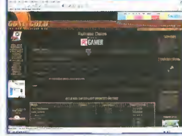
www.anrlintern.com/crossword/

Любите разгадывать кроссворды и сканворды? Тогда загляните на данный сайт, посвященным этим высокоинтеллектуальным развлечениям. Приятный и удобный интерфейс, многообразие доступных тем и призы, достающиеся наиболее изощренным игроком: разве этого не достаточно для организации приятного времяпрепровождения?



www.gonegold.com

Посетите любой форум, имеющий к играм хотя бы самое отдаленное отношение, и тщательно пересчитайте сообщения, вписывающиеся в шаблон "когда же выпустят новые приключения Васи Пупкина?". Если не набралось и десятка, значит, посетители форум не очень жалуют, предпочитая задавать свои наболевшие во-



просы в другом месте. Разработчики хранят гробовое молчание, фанаты рвут и мечут, засоряя форумы и забивая почтовые ящики знающих товарищей. А все почему? Потому что несчастные не знают о существовании сего сайта, специализирующегося на оперативной подаче свежих дат релиза ожидаемых проектов (а также патчей и демок). И никаких больше "когда.. ?!?".

http://www.servus.at/dns/tele/

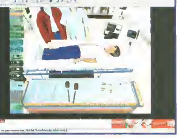
Телевидение — это нечто. Мало нам было глупых сериалов про слезоточивых домохозяек и ужасающих рекламных роликов, снимаемых в подвале на одну пенсию, так теперь до нас добралось еще и дикое детище иноземного разума под названием "Телепузики". Глядя на зомбированных уродцев, невольно вспоминаешь социалистическую пропаганду (типа они том, на западе, специально нас всякой теле-дрянью



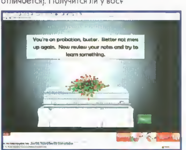
"травят") и удивляешься, как это чудо пропустил неспящий глаз цензуры. Признаться, до недавних времен был знаком с пузатыми телевизорами лишь понаслышке, но недавно довелось обнаружить паразитов не где-нибудь, а в окне любимого броузера. Потрясающая наглость; хорошо, что я был вооружен и успел завалить не один десяток мерзавцев. Чумовое развлечение!

http://www.ersim.com/main.html

Онлайновые шашки и шахматы, карты и нарды, пак-мэны и тетрисы, написанные на



Shockwave/Flash, — все это мы уже проходили. А доводилось ли вам видеть онлайновый симулятор службы спасения 911 (тоже броузерный)? И симулятор — это не шутка, тут действительно все серьезно. Регистрируемся, проходим короткий инструктаж, выбираем ситуацию по душе (лыжник с горы навернулся, автомобилист в поворот не вписался, парень под пулю полицейских "случайно" попал) и оказываемся в центре событий. Перед нами раненый, у нас в руках повязки, бинты, скальпели и шприцы; цель — пострадавшего, как ни странно, спасти. Перевязываем, режем, шьем, консультируемся с коллегами — все как в жизни, только пациент виртуальный. К своему стыду, я их всех угробил (ну не знаю я, чем фибриллятор от трансформатора отличается). Получится ли у вас?



http://scripts.igray.ru/index.php

С тех пор, как мультиплеер-игры запустили свои щупальца в мозги несчастных геймеров, понятие клан, ранее вызывавшее разве что ассоциации с какими-нибудь буйнопомешанными придурками, приобрело статус культового. Все "крутые" игроки должны быть в клане, это же и ежу понятно. Только вот кланы эти обычно никак себя не проявляют, существуя лишь в виде приставки к никам участников. Клан есть, но похвастаться перед друзьями-конкурентами нечем — непорядок. К счастью, добрые люди с обозреваемого сайта изготовили iClans, русскоязычную систему управления игровым кланом. Это есть не что иное, как php-скрипт, который можно горделиво вывесить на каком-нибудь халявном сервере и с его помощью принимать новых участников, организовывать закрытые обсуждения насущных проблем, публиковать новости и заниматься другими, не менее полезными вещами. Придется, конечно, чуть поработать головой, но для вашего клана это не проблема, верно? ■

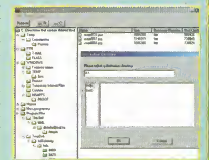


На винчестере каждого уважающего себя геймера (особенно отягощенного доступом в Сеть) обычно хранятся гигабайты ценнейших файлов. А уж если на компьютере иногда еще и работают (хотя бы просто набирают тексты в Word'е — те же рефераты да курсовые), то винт бывает просто под завязку набит важной информацией. Но есть в природе такие неприятные штуки, как вирусы, трояны и не слишком осторожные пользователи, не считающие за труд "случайно" уничтожить все имеющиеся на диске богатство. От ошибок/неприятностей не застрахован никто, и вы сами можете случайно потерять не ту папку, удалив что-то нужное вместо кучи мусора. Не менее летальный эффект может дать случайный скачок напряжения в электросети (особенно в момент выполнения какой-либо операции над файловой системой диска) или "неисправимая ошибка" очередного гениального шедевра всенародно любимой конторы имени Б. Гейтса. Да мало ли что может пойти не так... На моей старой работе секретарша одного большого начальника как-то умудрилась нечаянно стереть документ MS Word (300 страниц мелким-мелким шрифтом), над которым босс работал несколько последних месяцев. Надо ли говорить о том, что сей нетленный шедевр существовал в единственном экземпляре и через два дня это дело уже надо было сдавать в типографию? Случается всякое, и кто знает, не придется ли и вам однажды оказаться в такой "приятной" ситуации?

Еще не так давно, когда большинство компьютеров работало под присмотром старушки DOS, особых проблем с удаленными данными не наблюдалось — в пакет утилит от дяди Нортона входила маленькая программка UnErase, восстанавливающая «безвозвратно» утерянные файлы за считанные минуты. Те, кто хоть немного разбирается в принципах работы компьютера, знают, что вся благополучно потертая информация на самом деле тихо и мирно существует в недрах вашего винчестера. Это продолжается аккурат до того момента, пока ее законное место не займет что-нибудь другое; только после этого можно начинать оплакивать покинувшие нас данные. Уже упомянутая UnErase работала именно по этому принципу, спасая от инфаркта незадачливых пользователей. Потом пришел Windows со своими файловыми системами FAT32/NTFS, где это приложение попросту не работало... Многие даже решили, что теперь и надеяться не на что, навсегда позабыв о возможности восстановления удаленных файлов. И зря, ибо есть еще программы, оказывающиеся полезными даже в самых запущенных случаях, вполне успешно восстанавливающие ваши ненаглядные файлы. Обзору таких утилит и посвящено эта статья.

Recover4all 1.03
Разработчик: Advanced Utilities, Gmbh.
Размер: 245 Kb
Лицензия: Shareware (30 дней)
Язык интерфейса: Английский
www.recover4all.com

Неплохая утилита, отличающаяся достаточно высокой скоростью работы и очень простым интерфейсом. Программа не нуждается в инсталляции, соответственно, не может случайно затереть что-то нужное. Не обошлось и без недостатков — Recover4All напрочь отказался определять многие файлы, успешно восстанавливаемые аналогичными приложениями. Не очень удобно и то, что все восстановленные данные не разрешается записывать на диск, на котором они были изначально. Так оно, конечно, безопаснее (см. врезку), но вот только как быть с большими объемами данных? На дискету крупный файл не поместится, а пишущие CD или дополнительные винчестеры есть далеко не у каждого.



Сравнительно недавно у приложения появился и брат-близнец — **Recover98 Express** (числа 98 означает не год издания). Серьезных отличий между этими товарищами замечено не было, за исключением смены вида лицензии. "Младшенький" полностью бесплатен, но зато умеет восстанавливать лишь файлы размером не более 10 Кб. Очень сомнительное нововведение, хотя все заинтересовавшиеся могут скачать это чудо с сайта *www.lc-tech.com* (на диск мы его выкладывать не будем — зачем нам две одинаковые утилиты).

Рейтинг: XXXXX

Revival 3.1
Разработчик: HyunKi Kim
Размер: 1107 Kb
Лицензия: Shareware (восстанавливает не более 3 файлов за сеанс)
Язык интерфейса: Английский
www.revival2000.com

Прежде чем пытаться что-либо восстановить...

...Подумайте, а стоит ли оно того? Процесс может затянуться на очень долгое время, особенно если вы являетесь счастливым обладателем жесткого диска «нескромных» размеров. Нет смысла кидаться на поиски утерянного письма Васе Пупкину, насчитывающего целых четыре строки: возможно, проще будет написать его заново? Если же вы умудрились "грохнуть" что-то действительно ценное, соблюдайте следующие правила.

1. Постарайтесь не работать на компьютере после удаления нужного файла, сначала дождитесь завершения процедуры восстановления. Иначе "потерянная" информация будет затерта чем-либо другим (см. начало статьи). Главное — не запускайте приложения, занимающиеся оптимизацией винчестера (особенно это касается дефрагментации диска).

2. Описанные в статье программы лучше всего инсталлировать еще до потери данных (по аналогии с пунктом 1). Оптимальный вариант -- держать что-нибудь из них на отдельной дискетке.

3. Просто будьте чуть внимательнее! Не забывайте проверять свежие файлы антивирусом и периодически делайте резервные копии особенно ценных данных — лучше потратить одну-две минуты на эти действия, чем убить кучу времени на попытки восстановления.



Очень серьезная программа, умеющая восстанавливать практически все, что попадает в поле ее зрения. Ей не страшно ни форматирование винчестера (хотя с низкоуровневым форматированием из Bios такие фокусы не пройдут), ни физические повреждения диска. Может работать в удаленном режиме (через локальную сеть или даже Интернет), что может оказаться крайне полезным. Допустим, у кого-то из ваших знакомых отказал винчестер. Человек от горя с ума сходит и звонит вам через каждые две минуты, умоляя приехать и сделать хоть что-нибудь... а тащиться через полгорода ой как не хочется. В этом случае вам и пригодятся упомянутые возможности — и знакомому поможете, и добираться до него не придется.

Рейтинг: XXXXx

EraseUndo 1.0

Разработчик: Alexandre Frolov
Размер: 386 Kb
Лицензия: Shareware (восстанавливает не более 5 файлов)
Язык интерфейса: Английский
www.glasnet.ru/~frolov/

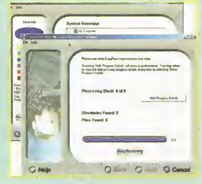


Эта программа работает только под Windows NT/2000, что существенно сужает круг ее пользователей. Набор возможностей уступает таким монстрам, как Revival или Easy Recovery, да и лицензионные условия весьма суровы. В целом — вещь неплохая, учитывая то, что далеко не каждая утилита будет корректно работать с вышеупомянутыми операционками.

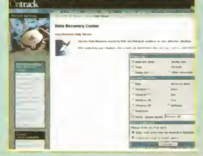
Рейтинг: XXXx/xX

EasyRecovery Professional 5.04 Trial Edition

Разработчик: OnTrack Data International, Inc.
Размер: 2756 Kb
Лицензия: Shareware (90 дней)
Язык интерфейса: Английский
www.ontrack.com/easyrecovery/



Пожалуй, самое "навороченное" приложение из всех представленных в обзоре. Эта программа поможет вам практически в любой неприятной ситуации, легко восстановливая большинство удаленных файлов (даже отформатированный жесткий диск — не помеха). Умеет возвращать к жизни винчестеры, серьезно поврежденные вирусами или сбойными программами (за счет "ремонта" загрузочной области, таблицы разделов или таблицы размещения файлов). Есть и крайне полезная возможность работы в ДОС, в том числе и с дискеты (пригодится, если система не загружается вообще). Единственный минус — чрезвычайно долгое время сканирования диска, что можно понять и простить, лишь оценив результаты работы утилиты (такой тщательности можно только позавидовать).



Не обошлось и без приколов. Так, на сайте разработчиков присутствует интересный раздел — интерактивный помощник, выполненный в виде "мастера" (вам предлагается заполнить поля, содержащие информацию о вашей системе, характере потери и деталях происшествия; умный скрипт должен проанализировать эти данные и дать ценный совет по поводу того, как бороться с напастью). И что я только там не вводил! Перепробовал практически все варианты — от мелких неприятностей до крупнейших потерь "секретной информации", а совет получал один — "немедленно прекратите работу и вызывайте наших высококвалифицированных специалистов". Хитрецы!

Рейтинг: XXXXX

Нортон жив!

В начале статьи я уже упоминал утилитку UnErase, входящую в комплект Norton Utilities. С тех пор как Symantec наладила производство версий пакета под Windows, успела появиться и обновленная программка. Если утилиты Нортона установлены на вашем компьютере, обязательно попробуйте эту штуку — ее функциональность и скорость работы остались на высоком уровне. Включать приложение в обзор я не стал — пакет стоит немалых денег, к тому же это утилита совсем другого класса (UnErase является лишь одной из многих имеющихся у Нортона программ).

Восстановление файлов без помощи специального софта

В некоторых случаях, особенно когда потеря данных была обусловлена случайным зависанием системы (а все открытые файлы вы долго не сохраняли), можно обойтись и без описанных программ. Из всех доступных вариантов наиболее простыми являются следующие.

1. Попробуйте запустить программу Scandisc (Пуск/Программы/Стандартные/Служебные/Проверка диска), и если она найдет какие-либо неполадки, выберите вариант записи потерянных фрагментов в файл. После этого в корневом каталоге вашего винчестера сформируются файлы типа file***.chk, которые следует просмотреть любым текстовым вьювером. Если интересующие вас данные существовали в текстовом виде, то вполне возможно, что нужная информация окажется в этих файлах.

2. Потерявшиеся документы можно поискать и во всяких временных каталогах, которые создают очень многие программы. Для этого активизируйте меню Пуск/Найти/Файлы и Папки и в поле Искать текст введите какой-либо фрагмент удаленного текста.

3. Если вас интересуют двоичные файлы (графика, звук), действуйте аналогично пункту 2, только ищите уже не текст, а наиболее "свежие" файлы. Возможно, нужный файл спокойно лежит в какой-нибудь забытой папочке — не по годам умные приложения просто обажают автоматически создавать всяческие резервные копии.

Надеюсь, после прочтения данной статьи все ваши файлы останутся при вас. Только не забывайте, что основной путь к сохранности информации — элементарная внимательность. Не будет ее — непременно попадете в ситуацию, когда никакие программы вам не помогут. ■

Все описанные в тексте статьи программы вы можете найти на нашем компакте.

Дмитрий Литвиненко (anti_loop@igromania.ru)

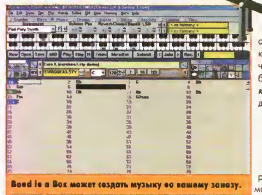
Нотная грамота игродела

Статья №6

Музыка в играх

Представьте себе мирную буколическую картинку: сельский пейзаж. Травка, деревца, дорога проселочная — в общем, цветочки и белые облака. На заднем плане не менее умилительные переливы колокольчиков, трели птичек, легкая мелодия... Красота, да и только. Да, в такой атмосфере может получиться шикарная игра, в которой не будет ни капли насилия, не надо будет никого убивать. Сюжет может быть очень милым, например, обыгрывающим приключения мультяшного муравья, розовой свинки или собачки Догги. В игру запросто могут входить головоломки. Именно такие игры родители смогут купить своим маленьким детям, и юные исследователи будут проводить за ее изучением все пятнадцать минут, отведенных для сидения перед компьютером неокрепшего детского организма.

Стоп! Теперь перемотаем пленку назад до того места, где появились деревца. Колокольчики убираем, птичек — из шотгана, мелодию просто куда-нибудь закапываем. Теперь над поляной разносится напряженный гул и глухая барабанная дробь. Пейзаж остается тот же, солнце продолжает светить. Но гул нарастает, он становится ниже и давит, давит, давит... Только абсолютно аудио-видеоиндифферентному человеку непонятно, что сейчас произойдет нечто ужасное! Детей удалить, взрослым — зажмуриться, геймерам размять указательный палец. Гул уже ломает колонки. Барабанная дробь визжит! И наконец разрывается последним всплеском кипящих эмоций, земля прорывается, ошметки во все стороны, кучи вертиклисов, колонки ревут, предмет вырывается из-под земли, оборачивается лифтом, из которого вываливается толпа думеров и со зверскими криками толпой несется по девственным лугам и полянам, поливая окрестных коров из плазмаганов и ракетометов! Шок, шум, гам, куски дерев и коров, успех обеспечен, разработчики прославились...



Band in a Box может создать музыку по вашему заказу.

Что такое атмосфера

...Это шизофрения или автор пытался нам что-то сказать? Пытается. Мы не трогали карту, мы не трогали модели, цвета, горизонт: все оставалось на месте. Мы лишь меняли музыкальное сопровождение. А вместе с ним и игровую атмосферу.

Почему, играя в Nox и выбираясь из подземелья на второй уровень, я чувствовал огромное облегчение? Потому что звуковое сопровождение, выдаваемое мне игрой, кардинально менялось с удрученно-пещерного на беззаботно-деревенское. И я не понимаю людей, покупающих пиратские Magic-CD с пятью-семью покоцанными играми. Потому, что их наглым и жутким образом лишают огромной части игры — музыки!

Если текстуры, геометрия, эффекты создают визуальное восприятие игры, то музыка создает атмосферное восприятие. Разная музыка, примененная к одинаковой внешней ситуации, создает абсолютно разное впечатление: я только что проиллюстрировал это. Хорошая музыка, создающая настоящую атмосферу, всегда незаметна. Вы можете хоть всеми частями тела прыгать по креслу в такт, но вы ни на секунду не выпадете из игры. Идеальное сочетание видеоряда и музыки заставит ваш мозг плясать под свою дудку, а когда все закончится, вы еще долго не сможете поверить, что это случилось с вами. Сопоставление изображения и аудио — это настоящее и самостоятельное искусство, потому как музыка в играх имеет очень много отличий от музыки на дискотеке. Дабы вы сами могли прочувствовать это, лучше всего быстренько ***запустить наш компакт*** и прослушать две 64k демки, помещенные там.

Dance Machine обливается слезами.

Интерактивность — кто она?

Теперь давайте разберемся с одним приемом, с помощью которого игра становится еще более захватывающей. Я говорю об **интерактивной музыке**. Вот играете вы в 3D-шутер, забегаете в комнату, и тут в проход за вами падают шкафы, а из-за них и еще из других углов начинают медленно выползать жуткие мутанты. Ну и что? Вы думаете, на этом месте можно продолжать прокручивать эпический саундтрек, который теребил мозги геймера еще с начала уровня? Конечно, нет. Поставьте ему какую-нибудь зловещую мелодию, предварительно обработав его нервы взвизгом фанфар, и мощный выброс энергии под бульканье адреналина обеспечен. Вот такое следование музыки игровой ситуации и называется интерактивной музыкой.

В простых ситуациях можно ограничиться сменой треков. Но лишь тогда, когда игрок находится в пределах какого-то пространства. К примеру, это было стильно применено в MDK 2. Более сложные случаи подразумевают динамическую музыку. Она не подразделяется на какие-либо треки, а играет постоянно. Но путем дополнения к основной мелодии новых мотивов позволяет «оживлять» любые игровые ситуации. Примеры динамической музыки можно услышать в Soldier of Fortune, AmsterDoom и еще во многих качественных играх.

Практически реализовать смену напряжения музыки легко. Например, если игрок приблизился к врагу на расстояние X, то следует играть один трек; если он только что всех поубивал, то играть другой. Все кажется простым, особенно для программиста. Но это совсем не просто для того, кому придется эту музыку делать.

Есть одна вещь, которую вы должны четко себе представлять: если вы действительно наметили сделать нечто серьезное (а не

клон тетриса), вам обязательно понадобится профессиональный музыкант. Он должен иметь музыкальное образование. Что бы ни думали, создание музыки — очень долгий и трудоемкий процесс. Только профессионал сможет выдать вам то, что вы хотите: напряжение, опасность, радость — ведь все вместе это составляет целую науку, которую и должен знать ваш музыкант.

Через тернии к композиции

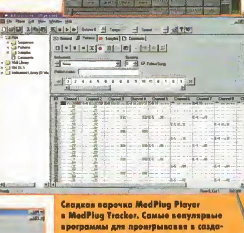
Ну вот, теперь вы поняли, насколько важна музыка в вашей игре. Сейчас мы разберем, каким образом можно создавать собственную музыку, затрачивая при этом минимум усилий. Самое главное — музыкант должен иметь в своем распоряжении множество программ. Утилиты для непосредственного создания мелодий из ничего — CakeWalk, например, или любая другая подобная программа (подробный обзор трекеров смотри в **12 номере «Мании» за 2000 год, статья «Трекеры — с музыкой по жизни»**).

CakeWalk — мощнейший редактор Midi музыки, и не только.

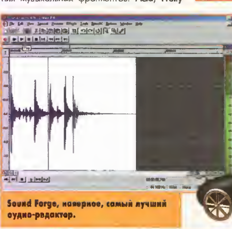
Также необходим **микшер** для совмещения музыкальных фрагментов: Acid, Fruity Loops и др. Не обойтись и без **аудио-редактора** наподобие Sound Forge или Cool Edit. В нем музыкант сможет накладывать эффекты, редактировать сэмплы и проводить другую обработку звука. Не забудьте воткнуть в компьютер, на котором будет работать ваш «бетховен», хорошую звуковую карту. Оптимальнее всего иметь «золотую парочку» SB-Live! с **Midi-клавиатурой**, хотя многие предпочитают **XG-синтезаторы** от Yamaha. Теперь приступим к описанию форматов, в которых можно хранить музыку.

Трекеры

Чтобы не повторять изложенный в 12-м номере «Мании» материал, лишь коротко пробегусь по основополагающим понятиям. **Композиция (трек)** состоит из **набора звуков (инструментов, сэмплов)**, представляющих собой либо банальный «пьяно-блюм», либо целый барабанный ряд. В состав трека также входят нотные листы, сверяясь с которыми, процессор каждый раз преобразовывает тот самый «блюм» до «блюма» в до-диез. В результате получается файл размером около мегабайта, обладающий качеством не хуже MP3-шного.



Сладкая парочка ModPlug Player и ModPlug Tracker. Самые популярные программы для проигрывания и создания модулей в Windows.



Sound Forge, наверное, самый лучший аудио-редактор.

Трекер — это программа, в которой создаются треки. Трекерную музыку на 100% можно назвать настоящей электронной музыкой, тем более что она тотально применялась на всех приставках, «Амигах» с «Комодорами», не говоря уже о ZX-Spectrum'e.

Вся прелесть треков в том, что для их производства не требуется практически никаких затрат, кроме времени на составление и поиска качественных сэмплов. Музыка будет одинаково звучать на всех компьютерах, в отличие от оппозиционного MIDI, и может вставляться в игру прямо в **живом виде**.

В «живом» значит, что вы можете не переводить готовый трек в другие форматы типа wav, а проигрывать в игре с помощью специально сделанных для этого **библиотек**. Например, **Unreal** так и делает. Как всегда, мы заботимся о своих читателях и выложили ***на компакт*** самую распространенную **библиотеку для проигрывания трекерной музыки** — BASS с полной документацией. Учтите, что проигрывание в чистом виде трека отнимает много процессорного времени. Тем больше, чем «продвинутей» и загруженней композиция. Поэтому треки можно проигрывать и в **неживом виде**.

В «неживом» значит, что вы можете экспортировать готовый трек в один из **волновых форматов**, которые мы разберем чуть ниже. В этом случае никто не догадается, что ваша музыка писалась не на синтезаторе, а в трекере.

И наконец, еще одна прелесть трекерных модулей: даже если у вас никак не получается написать собственную композицию, залезьте на один из **сайтов-архивов** модулей и скачайте готовую музыку, которая заранее писалась как саундтрек к игре. Вот некоторые ссылки: ***www.modar-chive.com***, ***www.traxin-space.com***. Это самые крупные архивы, а если вам вдруг захочется чего-то еще, смотрите разделы ссылок на этих сайтах. Только не забудьте уведомить автора трека о том, что вы собираетесь вставить его произведение в свою игру.

Музыкальные форматы

Musical Instrument Digital Interface

Этот формат является вражеским по отношению к трекерам, потому что бьет их главное преимущество — **маленький размер**. Среднестатистические мидюки зани-

мают 20-30 килобайт, и вот почему. MIDI-файл — это те же ноты, но, в отличие от модулей, такой файл не несет с собой багажа из сэмплов. Все инструменты берутся из банка сэмплов звуковой карты, откуда следует препоршивейшее звучание на ESS-1868 и почти оркестровое звучание на SB-Live! или Yamaha-XG.

Отсюда также следует, что MIDI является **профессиональным форматом**, при написании музыки в котором используют дорогие звуковые карты или еще лучше — **синтезаторы**, а затем экспортируют в «неживой вид». Но простые же MIDI-файлы в играх уже давно забили по причине убогого звучания на большинстве компьютеров.

Несмотря ни на что, в Интернете есть огромное количество готовых мидишников, и еще больше программ для работы с ними. Доходит даже до того, что некоторые программы типа **Band-In-A-Box** сами генерируют музыку в зависимости от двух-трех заданных параметров. Поэтому MIDI можно рекомендовать для использования в условиях домашней студии на одном компьютере.

Downloadable Sounds и DirectMusic

Microsoft не было бы сама собой, если бы не полезла на очень перспективную почву «нотной» музыки. Для этого она ввела в своей библиотеке **DirectX 6** новый раздел **DirectMusic**. Для чего? Во-первых, он был призван исправить плохое звучание чистых MIDI файлов на компьютерах с плохими «звуковухами». Проблема решалась тем, что при проигрывании MIDI функциями DirectMusic использовались не саунд-банки, встроенные в звуковую карту, а звуковые банки, поставляемые вместе с DirectX. Это действительно здорово улучшало качество, позволяла использовать свои банки, ну а вдобавок... нагружало процессор. Идея «не срослось», и реинкарнации MIDI мы не дождались.

Не остановившись на этом, MS ввела в DirectMusic еще один апплет — **Downloadable Sounds**. Банки теперь могли загружаться в звуковую карту, чтобы облегчить работу процессора и далее проигрываться. Сэмплы же могли использоваться любые. Это было попытка ввести новый трекерный формат с аппаратной поддержкой, которая делало бы остальные «вековые» форматы ненужными. Надо сказать, что технологические демки выглядели очень неплохо, да вдобавок новые функции сме-



Музыка — это атмосфера. Музыку можно попробовать воплотить в изображении! Смотрите 64k демки на нашем компакте.

шения и аранжировки позволяли создавать **динамическую музыку**. Однако большинство звуковых карт **DLS** поддерживать могло только программно и только с драйверами, установливающимися вместе с Microsoft Windows, которые обычно сносятся первым же делом после установки девяноста процентами пользователей.

Как бы то ни было, вариант остается и используется некоторыми известными играми (**Shogo**, **AmsterDoom**), поэтому следует повозиться с DirectMusic, а так же DirectMusic Producer, которые можно взять вместе с **DirectX SDK** на сайте ***www.microsoft.com/directx***.

Звукозапись

Последним и самым распространенным способом хранения музыкальных данных является **волновое аудио** (**wav**) и один из форматов его сжатия (**mp3** и иже с ним). Основное отличие от всего остального, что было описано: волновое аудио не использует никаких нот. Это чистые оцифрованные звуковые данные. Для их раскодировки и проигрывания используют массу методов, начиная от стандартных функций Windows и заканчивая применением собственных фильтров-расшифровщиков.

Музыка приводится в подобный вид двумя способами. Либо переводится из какого-либо уже описанного формата, либо записывается «вживую» на студии звукозаписи. Последнее уже высший пилотаж. Ну а для перегонки достаточно создать основную мелодию в редакторе CakeWalk или ModPlug Tracker, экспортировать по частям в .wav-файлы, свести все в хорошем микшере, обработать получившееся в SoundForge с наложением парочки эффектов, и никто не придерется. Полученное произведение кодируется в какой-нибудь формат и легко проигрывается из вашей программы. Тут опять будет полезна библиотека BASS, которая кроме трекерной музыки умеет обращаться с wav и mp3-данными.



Напоследок поговорим о том, сколько каждый из форматов «отъедает» процессорной мощности. Конечно, самым малотребовательным является формат MIDI. Отсюда и его широкое применение в старых играх. Но различное и далеко не самое лучшее звучание на разных машинах делает его абсолютно непригодным для использования в современных проектах.

На следующую ступеньку можно поставить большинство форматов сжатия волнового аудио. Но "Пентиумах" раскодировка mp3 занимает от 2 до 7% процентов компьютерного времени. А если запись преподнести в виде аудио CD-дорожек, то проигрывание целиком ложится на аудиокарту. Оборотной стороной подобных плюсов являются большие размеры цифрового аудио. Да вы и сами видели, сколько композиций помещается на один диск.

Трекеры и DLS идут где-то вровень, так как все очень сильно зависит от сложности (полифонии) треков. Средний модуль будет отнимать у процессора около 10-15% времени, что уже достаточно существенно, особенно для стратегий.

Вот, в принципе, и все основные способы внедрения музыки в игру. Помните, что музыка — непременная и очень важная составляющая любой игры, и заниматься ее созданием должны профессионалы. ■

Антон Голицин
liebertosha@igromania.ru

Tropico

Рейтинг «Мании» 9,0



Жанр	GodSim
Издатель	G.O.D.
Разработчик	PopTop Software
Похожесть	SimCity, Constructor, Settlers, The Sims
Системные требования	P-200(PII-450), 32(128)Mb, 3D уск.
Мультиплеер	НЕТ
Сколько CD	Один

В последнее время на рынок хлынул прямо-таки вал разнообразных симуляторов божественного уровня. *Tropico* — последний представитель этого жанра на текущий момент. Вам предстоит побыть в шкуре Президента одной банановой республики, вольготно раскинувшейся на острове Тропико. И, как представитель верховной власти, вы должны будете отстраивать и благоустраивать свой остров, добиваясь того, чтобы все жители вашей республики были счастливы и благоденствовали: ведь счастливый человек хорошо работает, а значит, приносит в казну больше денег. В игре 8 сценариев, а кроме них вы также можете начать отстраивать свое государство на случайной карте — в этом случае можно все настроить своими руками: и размер карты, и условия победы, и количество ваших подопечных, в общем — все, все, все...

Что нам стоит дом построить

Как и в большинстве симуляторов бога, вы не сможете непосредственно командовать вашими подопечными. Вы можете лишь определять, какие здания им надо строить, выращиванием какой культуры заниматься на фермах и сколько вы будете им платить в виде заработной платы. При этом необходимо будет следить за уровнем их счастья. Вы можете узнать как потребности одного конкретного жителя, щелкнув на него, так и всего сообщества в целом, щелкнув на окошке, отображающем общее количество жителей на острове, в правой нижней части панели. Ублажать жителей Тропика придется по полной программе: общее количество категорий, по которым определяется счастье, равна десяти, так что почаще обращайте внимание на то, в чем нуждаются ваши жители. Если они чувствуют голод или же хотят отдохнуть — необходимо построить дома, если им требуется отправлять религиозные потребности — стройте церковь, при недостатке развлечений нужен паб или казино, а для чего нужна клиника, я думаю, объяснять не надо, и так — по каждому пункту. Общий уровень удовлетворенности всех жителей вашего острова отображается в самом нижнем правом углу: постарайтесь, чтобы эта полоска была зеленого цвета.



-строительство
-указы
-информация

Количество зданий, которые вы можете построить, поистине велико: чтобы вывести их список, необходимо нажать на кнопку строительства (самая верхняя кнопка в основной панели), и тогда у вас выскочит список зданий, разбитый по категориям. Этих категорий насчитывается 10, и при нажатии на кнопку категории вы увидите сооружения, которые вы можете построить. Если на постройку какого-либо здания у вас не хватает наличности, иконка этого здания будет затемнена. Я не буду сейчас перечислять все категории строительства — думаю, вы вполне сможете разобраться с этим самостоятельно, тем более что вас постоянно будут сопровождать всплывающие подсказки, появляющиеся в самом низу игрового экрана. Итак, выбрав необходимое здание, вы можете расположить его на острове, и ваши жители приступят к его строительству. При этом обратите внимание на то, что если вы выберете для строительства ферму, карта острова окрасится в разные цвета. Ферму, разумеется, надо будет расположить на зеленых участках.

Как только вы расположите сооружение на карте, оно будет желтым и полупрозрачным до тех пор, пока не завершится его строительство, но даже сейчас вы можете производить с ним различные действия. Выходите из меню строительства, нажав на кнопку строительства, и щелкайте на необходимом здании. Для примера возьмем ферму. Главная панель вновь изменится, и теперь вы сможете

изменить зарплату фермерам, щелкнув на той части панели, где изображены деньги, а также изменить профиль фермы: предположим, из фермы, выращивающей кукурузу, сделать ферму, производящую табак, раскрыв выпадающую менюшку. Если вы выберете какое-нибудь другое здание, то в зависимости от его специализации вы также сможете изменить условия: в домах повысить арендную плату, в больницах — стоимость лечения и т.д. Для более качественного и быстрого строительства, а также высококвалифицированного обслуживания вполне допустима пригласить (за отдельную плату, естественно) иностранных специалистов — для этого нада щелкнуть на здании и в панели кликнуть изображение кораблика, вслед за чем вам сообщат, сколько вам придется за это заплатить. Платить или нет — решать вам!

В столь небольшой статье невозможно рассмотреть все аспекты строительства и дальнейшей эксплуатации строений, но, думаю, вы сумеете сами во всем разобраться. Не пренебрегайте tutorial'ам и следите за всплывающими подсказками — система помощи в игре необычайно развита и очень функциональна.

Указ — всему голова



Средняя кнопка в основной панели — кнопка указов. С помощью самых разнообразных указов вы также сможете воздействовать на своих подопечных. Указы делятся на пять групп: указы, касающиеся конкретных людей, такие, как арест, амнистия и прочие, указы в области иностранной политики, экономические указы, указы в области внутренней политики и религии и, наконец, социальные указы.

Издавая самые разнообразные указы в различных сферах человеческой деятельности, вы будете иметь возможность сделать жителей Тропика самыми счастливыми из людей. Равно у вас будет возможность воздействовать на неугодных. Ну что вам, например, стоит посадить за решетку лидера оппозиционной партии или, наоборот, амнистировать всех заключенных, дабы поднять свою популярность? Конечно, как и все в этой игре, законотворческая деятельность стоит денег. Так что не забывайте следить за уровнем своих доходов. И думайте, какие указы вы издаете!

Проведя антиалкогольную кампанию, к примеру, вы лишитесь доброй части своих доходов от увеселительных заведений, однако добавите себе популярности среди местных жителей. И все остальное в таком же духе.

Издать указ проще простого. Открыв необходимую группу и выбрав нужный указ, щелкните по его иконке: в правом круглом окошке вы ознакомитесь с его содержанием и стоимостью воплощения в жизнь. Если вас все устраивает, жмите в этом окошке на свиток, и указ из проекта превратится в реальность.

Разумеется, не стоит ждать немедленных результатов. Должно пройти какое-то время, пока изданный указ начнет приносить плоды. Конечно, это не касается указов об арестах и амнистии.

Кстати, раз уж речь зашла о правоохранительных мероприятиях... Не забывайте строить полицейские участки, военные гарнизоны и тюрьмы, чтобы ваши подопечные не возомнили о себе слишком много и знали, чей хлеб они едят. Военным и полиции нада бы побольше платить — ведь вы не хотите стать жертвой военного переворота?

Вот, пожалуй, и все об указах в рамках данной статьи. С остальными аспектами законотворческой деятельности вы разберетесь сами, а я пока перейду к разбору того, что содержится под последней кнопкой. Кнопкой информации.

Самая важная кнопка

Вы не сможете оптимальным образом управлять своим государством, если не будете знать, чего хотят его жители. Нажав на самую нижнюю кнопку, вы будете в курсе всего. Как только вы щелкнете по этой кнопке, над головами всех жителей острова появятся стрелки, окрашенные в разные цвета от красного до зеленого, с плавным переходом через различные оттенки желтого. Понятно, что красный цвет означает неудовольствие, а зеленый — полное блаженство.



Информационная панель также поделена на категории: общее, демография, счастье, факты и здания. В каждой из этих категорий вы обнаружите разнообразные иконки, нажав на которые вы сможете по цвету стрелок над головами жителей узнать их самые насущные и затаенные потребности. Например, если вы в разделе "общие" нажмете на иконку "жилье" и увидите над большинством жителей оранжевые или красные стрелки, значит, надо в спешном порядке возводить жилые дома. То же самое касается и всех остальных разделов и иконок. В идеале вы должны добиться оптимистичных зеленых стрелок во всех разделах. Но это в идеале. На практике же всегда находятся недовольные чем-то люди.

Периодически будет выскакивать сообщение, что какая-нибудь оппозиционная партия предлагает провести демократические выборы и покончить с вашей диктатурой. Выбор, конечно, за вами — соглашаться на демократические выборы или оставить все как есть. Если вы достаточно популярны и жители вами довольны, тогда можете пойти на выборы — вас все равно переизберут, а вот если уровень счастья среди ваших сограждан низок, на выборы идти не стоит. До, диктатура не принесет вам популярности в широких народных массах, однако вы сможете, ничего не опасаясь, развить экономику и не мытьем, так катаньем сделать свой народ счастливым, а уж тогда развивать демократию.

Действительно, кнопка информации — самая важная кнопка в этой игре. Щелкайте по ней почаще, и, хочу надеяться, вам удастся создать самый райский уголок на этой планете, посещаемый толпами туристов, приносящих в казну дополнительные средства.

● ● ●

Конечно, я не рассмотрел еще многих аспектов этой многоплановой игры, однако в вашем распоряжении — полнометражное руководство, тоже за моим авторством. Все счастливые обладатели журнала с компакт-диском смогут найти руководство на этом самом компакте, а всем же прочим я могу посоветовать, внимательно ознакомившись с вышеприведенным текстом, самим разобраться с *Tropica* — уж больно увлекательное это дело! ■

АtОМ
atom@igromania.ru

"Нереальное" редактирование

Unreal Editor 2.0 - Урок третий

В очередной, уже третий, раз мы проникаем в тайны построения "нереальных" уровней. В прошлых двух номерах нами были затронуты самые основные аспекты редактирования карт, сейчас же подошло время для более "тонкой" работы. Сегодня мы затронем две достаточно серьезные темы — работу с ботами и создание войсков (о том, что это за звери, читайте ниже).

Редактор	UnrealED 2.0
Где взять	на компакте с игрой (не забудьте поставить патч 425+)
Возможности	100% игровых и даже больше
Сложность освоения	очень высокое
Документация	www.unreal.epicgames.com
Дополнения	www.unrealed.net

Тяготы разведения ботов

Для начала задам коварный вопрос: пробовали ли вы погонять ботов на созданных нами в прошлом номере просторах? Если пробовали и вам это понравилось, то можете считать, что разговор окончен, а если нет, то слушайте дальше. Управляемые AI воины на новой для себя карте беспомощны, как слепые котята, и совершенно не ориентируются на местности, застывая на открытых участках, безуспешно пытаясь пройти сквозь дверь и тупо останавливаясь перед спусками/подъемами. Перестрелять болезных не сможет разве что совсем зеленый боец, ни разу не видевший шотгана и падающий в обморок при виде редимера. Как же можно показывать такое безобразие взращенным на кровавых дефматчах товарищам! Придется нам засучить рукава и доходчиво объяснить ботам, что к чему, научив их перемещаться по уровню, прыгать, забегать в лифты и даже кемперить. Особенно ценно то, что ввиду возможности править редактором абсолютно любой уровень, мы можем без труда обучать "болванчиков" ориентироваться на "чужих" картах (фанатские творения, авторы которых не сподобились сделать это самостоятельно; оригинальные уровни UT; карты, для боя первоначально не предназначенные, например, заставочный ролик Entry).

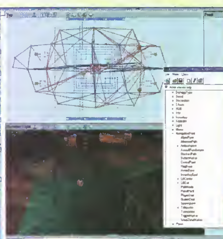
Мозгов управляемого AI бойца хватает лишь на то, чтобы резво бегать по заранее приготовленным дорожкам-вэйпоинтам, сотканным из узлов, прокладывать которые по картам нам придется как собственноручно, так и с помощью встроенных в движок Unreal Tournament утилит. Начать стоит с базовой прокладки направлений, осуществляемой из окна **View/Log** (в появившейся консоли введите **Paths Build**, затем **Paths Define**). Через некоторое время, когда процесс завершится (может занять минут десять, если уровень достаточно большой и сложный, а ваш компьютер стар и немощен), на карте появится сетка узловых точек, определяющих маршрут ботов (визуально они отображаются "яблоками", как на рисунке).



Нам не разрешают играть в дефматч на карте DM-Tutorial, но кто мешает доработать ее самостоятельно, превратив в полноценную боевую арену?

Полдела сделано, ключевые точки обозначены, осталось лишь нанести несколько завершающих штрихов, сделать которые самостоятельно движок не в состоянии. Сначала включим режим отображения маршрутов (кликаем по верхней части окна просмотра, выбираем **View/Paths**), после чего уровень покроется паутинкой разноцветных линий (это и есть путь следования ботов).

Тщательно исследуйте карту в поисках недостающих узлов (игроки должны легко доставать до всех основных участков), а лучше проверьте ребят действием (**Build/Play**). Врубайте неуязвимость и отправляйтесь в увлекательное путешествие по родным просторам, гоняя ботов за собой и наблюдая за их реакцией (также неплохо выступить зрителем и смотреть за боем со стороны). Список консольных команд, которые помогут в отладке, см. на ***врезке*** Минимальное расстояние между узлами должно составлять **50** юнитов, иначе возможны неприятные ситуации с застреванием бота в "проблемной" точке. Следите за высотой расположения узелков-яблок, что особенно актуально для подъемов/спусков В случае нехватки расставленных компьютером узлов, а также для нанесения дополнительных вам понадобится активизировать **Actor Class Browser** и выбрать



NavigationPoint/PathNode. Кликоем по нужному участку уровня провой кнопкой и выбираем Add PathNode Here. Дополнительно используйте следующие типы вэйпоинтов (искать во все том же разделе NavigotionPoint).

LiftCenter и LiftExit — учот ботов использовать лифты.

AmbushPoint — место, в котором доблестный AI-боец будет проявлять кемперские навыки.

JumpSpot — точка, для достижения которой "компьютерам" придется прыгать.

AlternatePath — обозначение альтернативного маршрута до вражеской базы (используется только для Capture The Flag).

В этом же разделе находится ряд вещей, напрямую с навигацией ботов не связанных, но представляющих для нас интерес, и немалый. Отмечу порочку из них, остальное без труда обнаружите и без моей помощи.

ControlPoint — используется в режиме игры Domination для обозначения "горячих точек", кои игроки будут захватывать.

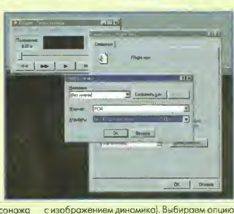
FlagBase — место расположения флага для CTF.

Teleporter — как ясно из его названия, самый настоящий телепортер.

Многие из вышеперечисленных узелков используются не так просто, как стандартные, требуя наличия дополнительных условий или свойств (так, для флага надо указать его владельца, кликнув провой кнопкой по оному, выбрав FlagBase Properties и заполнив поле FlagBose/Team). Ничего сверхсложного том нет, поэтому оставим разборки с этими тонкостями на вашей совести (в случае чего обратитесь к неофициальным Help'ам, что лежали на комплекте первой части).

Нереальная озвучка

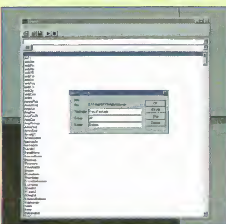
Если вы регулярно просматриваете "Игровую зону" нашего журнала, то вашему вниметельному взгляду не раз должны были попасться так называемые **войс-паки**, наборы файлов, "озвучивающих" персонажей игры. В самом деле, сколько можно слушать монотонные "эм-жо" голоса героев? Почему бы не подменить их чем-нибудь более оригинальным? Прямо с ходу можно предложить несколько вариантов: железный скрежет робакоповтерминоторов, наводящие страх завывания потустороних чудищ, тупое хихиконие Бивиса с Баттхедом, незабываемые перлы черного юмора в исполнении популярного персоножа (Дюк, Сэм), нервные бормотания обитателей мрачных трущоб, охонье и оханье полуодетых красоток, шедевры русского языка в вашем незабываемом исполнении (крайне рекомендую). А уж если вам "посчастливилось" стоть обладателем какой-нибудь криво-русифицированной версии, то изменить уродливую пиратскую озвучку сам бог велел. Для придания особого эффекта рекомендуется дополнить это дело оригинальными "шкурками" (процесс создания оных был подробно рассмотрен в прошлом номере), добы исключить проколы вроде железного убийцы с нежным женским голоском (хотя что-то в этом есть).



Первое, что нам понадобится, эта набор звуковых файлов, предназначенных для помещения в игру. Откуда их брать? Запишите с микрофона (стоит копейки), "позаимствуйте" в Интернете (как вариант — утяните из фильма или игрушки, второе предпочтительнее ввиду присутствия в журнале рубрик **"Вскрытие"** и **"Игровые ресурсы"**). Формат должен быть *.wav (пользуйтесь конвертерами вроде Awave Studio), качество — **8 бит, 11 КГерц, Моно** (или выше, что выльется в дополнительную нагрузку на процессор). Привести готовые ресурсы к такому виду можно с помощью самой заурядной **"Звукозаписи"** (**Пуск/Программы/Стандартные/Развлечения/Звукозапись**). Открываем все файлы по очереди, жмем **Файл/Свойство/Преобразовать** и выставляем требуемые значения. Теперь скидываем все это богатство в отдельную папку и следим, чтобы как имена файлов, так и название директории НЕ содержало пробелов, спецсимволов или русских букв (в идеале получится что-то типа C:\Temp\SFX\Golos1.wav).

Следующим действием будет запуск UnrealED, из всего богатства опций которого следует остановиться на View/Sound Browser (либо значок с изображением динамика). Выбираем опцию Import, указываем, что импортировать (выбирайте все файлы из заранее приготовленной директории "рамочкой" а-ля StarCraft), и наслаждаемся видом на меню.

Последовательно заполняйте поля Package (пишите что-нибудь вроде GolosPackage), Group (создавать группы полезно при работе с уймой эффектов одновременно, в нашем же случае подойдет лаконичное "дефолтное" "(All)") и Name (что угодно, главное — не повторять названия уже существующих файлов). Жмем Ok All, затем File/Save и покидоем меню. Результатом манипуляций станет файл GolosPackage.uax, который осталось прописать соответствующими *.int и *.u файлами. Открываем View/Actor Class Browser, выделяем раздел Info/VoicePack/ChallengeVoicePack/VoiceMale, кликоем провой кнопкой мышки на оном и выбираем опцию New. В появившемся окошке заполняем поля Package ("GolosPackage") и Name ("VoiceGolos"), подтверждая ввод нажатием на OK. В материализовавшемся окне редактора скрипта пока ничего не трогаем, возвращаемся в браузер классов и дважды кликоем на Info/VoicePack/

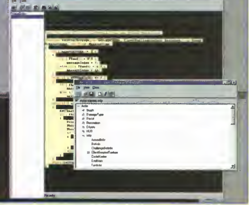


ChallengeVoicePack/VoiceMale/VoiceMaleOne. После этого ищем недавно проигнорированный редактор скрипта (окно с заголовком Class), активизируем его, выбирая в левой части VoiceMaleOne. Справа должен появиться кусок кода, начинающийся с метки "//VoiceMaleOne...", выделяем его мышкой от строки "#exec OBJ..." до конца и копируем в буфер обмена (Ctrl+C). Опять идем в левую часть, активизируем VoiceGolos двойным кликом и смотрим на скупые строки кода ("//VoiceGolos..."). Строчкой ниже вставляем утянутый ранее кусок (Ctrl+V) и обращаем внимание на первую из добавленных строк. Оригинальное "#exec OBJ LOAD FILE=..\Sounds\Male1Voice.uax PACKAGE=Male1Voice" стоит поменять на "#exec OBJ LOAD FILE=..\Sounds\GolosPackage.uax PACKAGE = GolosPackage", дабы предупредить игру, что наш голос будет проигрываться из отдельного файла, после чего скрипт необходимо откомпилировать (Tools/ Compile Changed), а все изменения сохранить (браузер классов, File/ Save Selected Packages).

Крепитесь, до конца эксперимента осталось совсем чуть-чуть. В очередной раз прогуляемся до браузера классов, кликнем правой кнопкой по VoiceGolos (полный путь к нему я приводил чуть выше) и остановимся на опции Default Properties. Как чертик из табакерки, на экран выскочит до жути знакомое каждому "продвинутому" игроку окно "продвинутых опций". Нас интересует раздел ChallengeVoicePack (коротким кликом по "плюсику" разворачиваем его), последовательным заполнением которого мы сейчас займемся. Цель — прописать все имеющиеся у нас звуки, для чего нужны разделы "Ack..." (подтверждения приказов вроде "так точно"), "FFire..." (реакция на попадание товарищу по команде в стиле "ты что, сдурел?"), "Order..." (приказы наподобие "иди сюда"), "Taunt..." (просто приколы), "Name" (сообщения типа "лидер красных") и "Other..." (всякая фигня, не вошедшая в другие разделы). Каждому разделу соответствует несколько полей — "...Sound" (путь к звуковому файлу), "...String" (текстовое сопровождение сообщения), "...Abbrev" (то же самое, но в сокращенной форме) и "...Time" (скорость воспроизведения, которую лучше не трогать). Пара примеров для тех, кто ничего не понял: "AckText" — это текст, выводимый на экран в случае получения персонажем приказа, "FFireSound" есть звук, проигрываемый при неосторожном попадании в нас товарища, и т.п. Остальные параметры не столь актуальны, так что знакомство с ними оставим на вашей совести.

Единственное, что может вызвать некоторые затруднения, это прописывание звуковых файлов (текст вводится очень просто). Выбираем нужное поле (допустим, TauntSound), жмем на кнопку с изображением двоеточия — появится окно браузера звуковых эффектов. По логике, здесь нам должны предложить выбрать звук по вкусу, но с трудом созданного войс-пака в меню не наблюдается. Куда же он потерялся? Спокойствие, сначала попробуем найти искомое в списке, в котором сейчас выбран "Announcer" (искать запись GolosPackage), в случае неудачи пользуемся File/Load и ищем GolosPackage.uax. Когда файл окажется у нас в руках, чуть ниже появится список всех звуков, в оном имеющихся. Выбирайте тот, что хотите вставить (если сомневаетесь, проиграйте его кнопкой Play), переходите в предыдущее окошко и жмите на Use. Оставшиеся поля заполняйте по аналогии (**важное замечание**: для того, чтобы все должным образом работало, необходимо заполнить каждый раздел из тех, что я перечислял раньше). Далее обратите внимание на параметры numAcks, numFFires и numTaunts, в которых следует написать числа используемых эффектов (так, если в Taunt... у нас прописан один звуковой эффект, то numTaunts будет равен единице). Последнее, что надо сделать, это создать в игровом подкаталоге \System файл GolosPackage.int (текстовый документ, состоящий из единственной строки "Object=(Name=GolosPackage.VoiceGolos,Class=Class,MetaClass=BotPack.VoiceMale,Description=»My first VoicePack!!!»)"), и прописать это дело в UnrealTournament.ini (раздел). Вот и все, войс-пак готов, осталось только опробовать его в действии да распространить среди друзей (раздавайте несчастным файлы GolosPackage.u и GolosPackage.int, валяющиеся в \System). Обратите внимание на то, что GolosPackage.uax нам более не нужен: все, что от него надо, перекочевало в *.u-файл. Удачи вам на сложном "озвучивательском" поприще!

Но этой высокой ноте мы распрощаемся с гостеприимными просторами редактора уровней Unreal Tournament. Базовый набор знаний у вас уже есть, осталось попробовать воплотить полученные знания на практике, в чем я вам уже не помощник. За бортом осталась уйма важной и интересной информации, но это не страшно — на Unreal-движке построен добрый десяток игр, с редакторами наиболее значимых из которых мы познакомимся в ближайшем будущем (ждите отчета о редактировании "Руны" в следующем выпуске). Пробуйте, экспериментируйте, пишите письма и... кто знает, не придется ли Клиффу Блежински со товарищи (дизайнеры "нереальной" серии) уйти в отставку под вашим напором? ■



Отладочные команды

Активизируйте консоль нажатием на тильду (~) и вводите.

God — бессмертие.

Playersonly — все ведомые AI игроки застывают на месте.

Viewclass Bot — смотреть на мир глазами бота.

Fly — режим полета.

Ghost — проход сквозь препятствия и стены.

Террор каунтеру — не товарищ!

Worldcraft FAQ 2: Counter-Strike

После публикации в журнале статьи «Творцы новых плацдармов: Counter-Strike маппинг» (см. статью на нашем компакте) на нас градом посыпались вопросы, касающиеся создания карт в C-S. Теперь уже прошло достаточно времени для того, чтобы суммировать накопившийся материал и выявить чаще всего возникающие проблемы. Предлагаем вашему вниманию вторую часть ответов на наиболее часто задаваемые нам вопросы по редактору Worldcraft. И если первая часть была целиком и полностью посвящена Half-Life, то теперь практически все вопросы касаются создания карт для Counter-Strike, что особенно актуально в связи с нашим конкурсом.

Q: У меня Worldcraft 2.0, при загрузке файла fgd он выдает ошибку и новые объекты в нем не появляются.

A: Выход очевиден — использовать fgd-файл, оптимизированный для Worldcraft 2.0; вы можете найти этот файл на нашем компакте и на сайте разработчиков.

Q: При взрыве бомбы погибают все, кто находится на уровне. В чем дело?

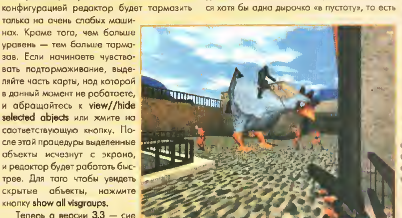
A: Такая проблема часто встречается на небольших уровнях, дело в том, что радиус взрыва по умолчанию довольно велик. Для того чтобы исправить его, установите объект **info_map_parameters** и в его свойствах измените параметр **bomb radius**.

Q: Как добавить на уровень свою модель, например, курицу с cs_italy?

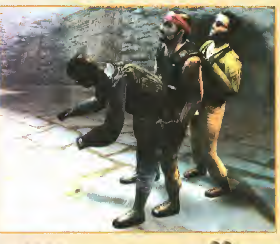
A: Используйте объект **env_model**, в свойствах которого укажите путь к модели, например, к той же курице — **cstrike\\models\\chick.mdl**. Точно так же можно добавить на уровень спрайты, только для этого используется объект **env_sprite**.

Q: Как избавиться от жутких тормозов в 3D-Окне?

A: Если вы используете вторую версию редактора, где поддержка акселераторов отсутствует, рекомендую изменить в настройках экрана глубину цвета на 16 бит — с такой конфигурацией редактор будет тормозить только на очень слабых машинах. Кроме того, чем больше уровень — тем больше тормозов. Если начинаете чувствовать подтормаживание, выделяйте часть карты, над которой в данный момент не работаете, и обращайтесь к **view//hide selected objects** или жмите на соответствующую кнопку. После этой процедуры выделенные объекты исчезнут с экрана, и редактор будет работать быстрее. Для того чтобы увидеть скрытые объекты, нажмите кнопку **show all visgroups**.



Теперь в версии **3.3** — сие чудо оборудовано поддержкой ускорителей, правда, не всех. Нормальную работу в этом режиме можно гарантировать только на картах **Riva TNT** (видимо, у разработчиков такие карты и были установлены), в то время как с картами **Voodoo** редактор страшно тормозит и глючит, а с **GeForce** работать вообще отказывается. Здесь вариантов решения проблемы два: сменить либо видеокарту, либо — версию редактора.



Q: Чему равна принятая в редакторе единица измерения — юнит?

A: Вопрос, мучающий очень многих. Из-за незнания «системы мер», кстати, часто возникают проблемы с пропорциями карты. Итак, объясняю: 1 юнит в игре равен 2,5 см, 64 юнита — 160 см, а это рост игрока, 128 юнитов — 3,2 м, средняя высота потолка в помещениях «жилого» типа и стандартный размер большинства текстур.

Q: Проблемы с компиляцией. Компилятор VIS отказывается работать, при компиляции BSP проскакивает сообщение Leaked. В ряде случаев вылетает с ошибкой компилятор RAD.

A: Отвечаю по порядку. С VIS и Leaked все ясно — тут виноваты «дырки». Дело в том, что уровень должен быть замкнутым. Если имеется хотя бы одна дырочка «в пустоту», то есть за пределы карты, уровень не откомпилируется до конца. Для поиска дырок загрузите карту в **C-S** и в консоли наберите команду **pointfile**, теперь на карте появится пунктирная линия, проходящая через отверстия. Запоминаем их дислокацию и, вернувшись в редактор, затыкаем. **RAD** отказывается работать в том случае, если на уровне есть очень мелкие детали либо слишком большие открытые пространства, так что, товарищи мини- и максималисты, будьте начеку. Большинство недопустимых объектов легко найти, нажав в редакторе **Alt+P** — они будут обозначены как **invalid brush**.

Q: Как установить возможности покупки оружия для команд, например, на карте типа es_? Запретить террористам покупать оружие?

A: Используйте объект **info_map_parameters**.

Q: Могу ли я редактировать уровни в 3DMax?

A: Вполне, через меню **File** можно экспортировать уровень в формат **.max**.

Q: На официальных картах после загрузки появляется окно с описанием. Как его сде-

лать? И как сделать свою карту известной?

А: Создайте в директории cstrike\\maps файл <имя_карты>.txt и напишите в нем то, что хотите видеть после загрузки. Международные требования к структуре этого файла таковы:

1. Название карты — тип карты (Defuse, Assisination);
2. Имя автора карты и его e-mail;
3. Имя автора текстур (если имеются дополнительные);
4. Описание карты;
5. Цель для Каунтеров;
6. Цель для Терроров.

Конечно, никто не заставляет вас оформлять заставку именно так, можете написать там что угодно, но если вы планируете широко распространять карту, лучше соблюсти эти требования.

Кроме того, имеются определенные требования к архиву.

Во-первых, особенно при наличии дополнительных файлов типа звуков и моделей, должна быть соблюдена структура директорий (карты в каталоге **maps**, звуки — в **sound**, модели — в **models**, а текстуры — **в корне**), таким образом, достаточно указать при распаковке путь к директории игры — и все файлы окажутся на своих местах.

Во-вторых, в архиве должен содержаться readme.txt с описанием карты, координатами автора и инструкциями по установке.

В-третьих, в архиве должно содержаться как минимум 5 скриншотов вашего уровня в формате .jpg (кстати, мы будем очень благодарны, если карты, присланные на конкурс, будут соответствовать этим требованиям).

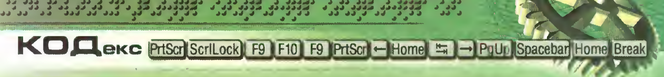
Далее идем на *http://www.counter-strike.net/submit.html*, где, следуя инструкциям, отправляем карту на растерзание критикам. Кроме того, не поленитесь разослать ваше творение по серверам, специализирующимся на обзорах карт, типа *http://www.planethalflife.com/counter-strike/*.

Q: Какие карты стоит посмотреть?

А: Во-первых, в обязательном порядке внимательно изучите все стандартные карты, входящие в комплект CS, особенно популярные — типа de_dust и cs_militia. Из дополнительных в первую очередь рекомендую посмотреть de_deep из набора Gunsliger's Choice (да и все остальные карты из этого набора заслуживают самого пристального внимания, о сом сборник вы можете найти на компакте февральской «Мании») и cs_dam — как образец шикарной архитектуры.

Засим прощаюсь, если возникнут вопросы, пишите. Если накопится достаточное количество «проблем», мы обязательно опубликуем еще один FAQ, содержание которого целиком и полностью зависит от вас ■





КОДекс PrtScr ScrlLock F9 F10 F9 PrtScr ← Home ⇆ → PgUp Spacebar Home Break

Стандартные коды

Desperados: Wanted Dead or Alive

Нажмите левый Shift и F11 одновременно во время игры. У вас должна появиться окно, в которое можно ввести коды (если не появляется, см., как сделать это окно доступным, в разделе «Шестнадцатеричные коды»).

TIMELESS — альтернативная пауза.

MEDIC — включить/выключить тактический дисплей.

EPITAPH — дисплей готовности к победе.

WHATS MY DESTINY — показать/убрать краткие заметки.

POWERMAN — получить пистолет.

SCHNEIDER — альтернативный выход из игры.

HOLLOW MAN — включить/выключить невидимость.

SUPERSONIC — показать/убрать дисплей уровня шума, насколько вы слышны для врагов.

ZEUS — включить/выключить помощь богов (щелкните на световое пятно и поджарьте врага).

CLINT — победить.

E-Racer

Небольшая хитрость, чтобы стартовать в первых рядах.

Стартуйте. Нажмите Esc, затем Abandon Race, чтобы прервать гонку. Теперь входите в заезд снова.

Но компакте лежит save от игры, в котором доступны все закрытые трассы и машины. Файл называется eracer.cfg. Для запуска скопируйте его поверх оригинального файла в корневой каталог игры.

Oil Tycoon

В корневом каталоге игры найдите файл config.txt. В нем есть строки, начинающиеся с startkapital. Там указано, сколько денег дается игроку в начале игры для каждого из трех уровней сложности. Можете установить любое значение. После этого, если начнете игру сначала, получите указанные деньги.

Tropico

Нажмите Ctrl и введите коды.

pesos — добавить $20,000.



contento — повысить уровень счастья граждан на 10 единиц.

rapido — быстрое строительство.

Шестнадцатиричные КОДЫ

Desperados: Wanted Dead or Alive

Запускаемый файл: **game.exe**.

Бесконечные карты — **50F7DA (90), 50F7DB (90), 50F7DC (90), 50F7DD (90), 50F7DE (90), 50F7DF (90), 50F7E0 (90).**

Бесконечные заплотки — **4541FC (90), 4541FD (90), 4541FE (90), 4541FF (90), 454200 (90), 454201 (90), 454202 (90).**

Бесконечный газ — **4547EE (90), 4547EF (90), 4547F0 (90), 4547F1 (90), 4547F2 (90), 4547F3 (90), 4547F4 (90), 454B18 (90).**

Бесконечный динамит — **59D588 (90), 59D589 (90), 59D58A (90), 59D58B (90), 59D5BC (90), 59D5BD (90), 59D5BE (90).**

Бесконечные патроны — **46E7E5 (90), 46E7E6 (90), 46E7E7 (90), 46E7E8 (90), 46E7E9 (90), 46E7EA (90), 46E7E8 (90), 46F3D2 (90), 46F3D3 (90), 48CBFD (90), 48CBFE (90), 48CBFF (90), 48CC00 (90),**



Once upon a time in the West...

48CC01 (90), 48CC02 (90), 48CC03 (90).

Пистолет не перегревается — **48F13A (90), 48F138 (90), 48F13C (90), 48F13D (90), 48F13E (90), 48F13F (90).**

Невидимость — **691AE4 (01).**

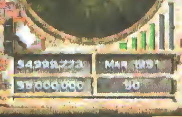
Сделать доступным окно ввода кодов (коды см. выше в разделе "Стандартные коды") — **1759E09 (01).**

Если не хочется все это вводить вручную, но нашем компакте можно взять трейнер, который избавит вас от этих неудобств.

Oil Tycoon

Запускаемый файл: **ot.exe.**

Замораживать деньги — **456184 (90), 456185 (90).**



Так кто тут теперь магнат?

Трейнер — на диске.

Tropico

Запускаемый файл: **tropico.exe.**

Бесконечные деньги — **47E15C (90), 47E15D (90), 47E15E (90), 47E15F (90), 47E160 (90), 47E161 (90), 47E162 (90), 47E163 (90), 47E164 (90), 47E165 (90), 47E166 (90), 47E167 (90).**

Вот теперь Родригес будет жить еще долго!

Бесконечные деньги на счете в банке — **47E1F4 (90), 47E1F5 (90), 47E1F6 (90), 47E1F7 (90), 47E1F8 (90), 47E1F9 (90), 47E1FA (90), 47E1FB (90), 47E1FC (90), 47E1FD (90), 47E1FE (90), 47E1FF (90).**

Быстрое строительства — **41A102 (3C), 41A103 (03), 41A28A (7E), 41A288 (09)**

На компакте имеется трейнер.

Игровые ресурсы

Desperados: Wanted Dead or Alive

<Каталог игры>\game\data\interface\dialogs\<любой подкаталог>*.wav — диалоги и голоса персонажей. Пригодится для сэмплов. А если вы сторонник всего русского, то можете озвучить своим голосом, тем самым русифицировав игру.

<Каталог игры>\game\data\sounds*.wav

Это уже кое-что поинтересней диалогов — это звуки из игры! Некоторые пригодятся в качестве сэмплов или для озвучивания событий в Windows. Можно откопать всякие вопли и крики. Оригинально будет смотреться игра, если раненные или напуганные персонажи вдруг заголосят русскими ругательствами. Можно издеваться над игрой так, как вам вздумается.

<Каталог игры>\game\data\musics*.wav — музыка из игры.

E-Racer

<Каталог игры>\audio.xfs — в этом файле заархивированы все звуки и музыкальные треки в формате wav. Вытащить можно с помощью программы **Win Ripper**. Ее можно найти на нашем диске или по этому адресу: *http://pp666.cjb.net/*

Les Visiteurs

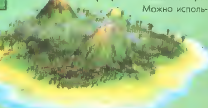
<Каталог игры>*.avi — видеоролики из игры с фрагментами фильма Les Visiteurs («Пришельцы»). **<Каталог игры>*.wav** — звуки.

Oil Tycoon

<Каталог игры>*.avi — несколько мультиков из игры. Можно посмотреть, если по телеку ничего не показывают, а видак сломался...

Tropico

<Каталог игры>\movies*.bik — мультики из игры. Просмотриваются с помощью специальных программ, поддерживающих bik формат. **<Каталог игры>\voice\<подкаталог>*.mp3** — голоса из игры. Можно использовать в качестве сэмплов или изучать произношение английских слов (метод Илоны Давыдовой для геймера).



[illegible] "КОДекс" [illegible] "Стандартные коды", "Шестнадцатиричные коды", "Игровые ресурсы", "Антиквариат" — Роман AKA Dacent (romanokadocent@mail.ru) [illegible] — Алексей [illegible]

Chaos Mage
chaos_mage@geocities.com

ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Манчкины атакуют!

Компания **Steve Jackson Games**, известная преимущественно по настольной ролевой системе **GURPS**, готовит к выпуску карточную игру под угрожающим названием **Munchkin**. Спуститесь в подземелье, убейте все, что движется, воткните кинжал в спину вашим попутчикам, хватайте сокровища и смотывайтесь! Настоящая ролевая игра — без этого дурацкого и глупого отыгрыша ролей! Убивайте монстров и собирайте сокровища в ваш бездонный мешок! Такой вот стриптиз. Ваша цель — довести настоящих ролевиков, играющих вместе с вами, до истерики и, пока они катаются по полу от смеха, стащить все их магшматки!

TRANSFERRAL POTION

Play during any combat. Any other player (your choice) fights the monster(s), may ask for help normally, and gets the treasure and levels if he wins. The original player then resumes his turn, and may loot the room whether the combat was won or lost. Usable once only.

300 Gold Pieces

Иллюстрировал карты *Джон Ковалик*, известный по комиксам серии *«The Dork Tower»* в журнале *"Dragon"*.

Сия карточная игра — не первая работа Стива Джексона на тему манчкинов. В прошлом году была выпущена книга *The Munchkin's Guide to Power Gaming*.

Тестируется карточный Повелитель Колец

Компания **Decipher**, получившая право на разработку карточной и ролевой игр по мотивам произведений Толкиена, объявила о начале набора плейтестеров. Для начала тестироваться будет соответствующая коллекционная карточная игра. На сайте Decipher (*www.decipher.com*) можно зарегистрироваться в качестве кандидата на почетное звание плейтестера. Тестирование продлится несколько месяцев, а сама игра, скорее всего, появится осенью после выхода одноименного кинофильма.

MechWarrior на TV?

Несмотря на кончину **FASA**, ее дело живет и шлет нам всем пламенный привет. По сообщению сайта *Dark Horizons*, компания спецэффектов **Foundation Imaging**, известная по сериалу *«Star Trek: Voyager»*, работает над новым сериалом по мотивам мира настольной игры **BattleTech**. Никаких других утечек информации пока зарегистрировано не было. Хочется надеяться, что начатое будет доведено до успешного зачатия — к великой радости фанатов этой популярной игры.



Traveller D20

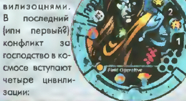
Quick Link Interactive и **Far Future Enterprises** анонсировали новый вариант игры во вселенной **Traveller** (*www.traveller-rpg.com*). На этот раз она будет базироваться на неуклонно набирающих популярность правилах **D20 System**. Оригинальный ролевый Traveller был разработан в 1977 году и с тех пор стал популярен среди любителей научной фантастики, собрав немало премий розной степени престижности.

Разработчиком конверсии будет *Martin J. Dougherty*. Деталей почти не известно — опубликована только скудная информация по игровым классам. Ими будут *Academic, Professional, Traveller, Rogue* и *Mercenary*.

Traveller D20 — не первая конверсия системы. Уже много лет фирма **Steve Jackson Games** выпускает продукты серии **GURPS Traveller**.

Космические Диски

Fantasy Flight Games, известная своими настольными играми на базе дисков, готовит к выпуску очередной проект. На этот раз нашествию дисков подвергнется межзвездное пространство. Колоссальные армады дисков... то есть — космических кораблей начнут бороздить просторы вселенной, патрулируя границы секторов и участвуя в титанических битвах между цивилизациями. В последний (или первый?) конфликт за господство в космосе вступают четыре цивилизации:



WARHAMMER

Новости июня - июля

Алексей Синяткин
alegris@usa.net

Почти ежемесячно фирма **Games Workshop** радует фанатов **Warhammer Fantasy** выпуском в свет новых редакций по отдельным армиям данного сета. В частности, на июнь выпал черед **Dark Elf'ов**. Больше года поклонники этой армии мучались в ожидании. И вот наконец появляется полностью обновленный фигурный ряд этой армии, да еще какой: включает долгожданных *Black Dragon* и *Malus Dark Blade*.

Продолжает пополняться и фигурный ряд для новой, я бы даже сказал — принципиально новой настольной игры **«Инквизитор»** (настольная РПГ с фигурками великолепного качества, которые не оставили равнодушными даже людей, не увлеченных этой игрой). То есть в настоящий момент кроме геймбоксов в продажу поступают и отдельные фигурки инквизиторов и мутантов. Они выполнены в отличном от "Вархаммера" масштабе: фигурки в два-три раза больше. Особенный интерес традиционно проявляется к **Space Marines**. И вот именно в июне появится **"Инквизитор Артемис"** (Space Marine).

❍ *Federation of Sol* — *люди. Просто люди;*

❍ *Sardakk N'orr* — *раса разумных насекомых;*

❍ *Barony of Letnev* — *еще одна гуманоидная раса;*

❍ *Emirates of Hacon* — *разумные тигры (опять?!).*

Вступить в бой за одну из сторон вы сможете в новой игре **Twilight Imperium: Armada** (*www.fantasyflightgames.com/tia.html*). Уже доступны для свободного скачивания полные правила. Взять можно здесь — ***www.fantasyflightgames.com/tiarules.pdf***, весят 1,5Mb — либо ***на нашем компакте***.

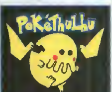


Новое от SJ Games

В мае компания **Steve Jackson Games** выпустила в свет очередную порцию книг по вселенной **GURPS**. Среди них — **GURPS Atlantis**. Все необходимое для организации ролевки, происходящей во времена расцвета легендарной цивилизации Атлантиды.

Вышли и очередные дополнения к **GURPS Traveller**: четвертая часть «монстрятника» **GURPS Alien Races 4**, в котором содержится описание 16 новых рас разумных существ, а также — третья книга из серии описания планет **GURPS Planetary Survey 3: Granicus**.

Любопытно, что и SJ Games повернулось лицом к *D20 System*. Новый продукт **Floor Plans**, представляющий собой набор разграфленных на квадраты карт, ориентирован именно на эту систему, а не на GURPS с ее традиционной сотовой разметкой.



В июле планируется продолжить выпуск упомянутых серий. В следующем месяце выйдут: **Planetary Survey 4: Glisten**, **GURPS Spirits**,

MAGIC: THE GATHERING

Новости июня - июля

26-27 мая в Москве произошло очередное знаменательное событие в жизни российской "Магии" — **Третий Национальный Чемпионат России по Magic: The Gathering**. В первый день этого турнира игроки сыграли два Рочестер драфта, по три раунда каждый, по швейцарской системе. Во второй день игроков ждали шесть туров швейцарки Типа 2 и Double Elimination для Топ 8.

Но сей раз чемпионат посетило всего 75 человек вместо ожидаемых 120. Вероятно, сказалась сильная занятость большинства иногородних игроков (сессия, дипломы и все такое), каких было приглашено по 8 человек с каждого отборочного регионального чемпионата. Или деньги в преддверии лета закончились и на билеты не хватило — кто знает!

Пышных приветствий и длинных речей заморских господ из **Wizards of the Coast** услышать не удалось, так как на сей раз они сие мероприятие присутствием не почтили. Вероятно, в связи с этим и руководство многоуважаемой фирмы "Саргона", организовавшей этот турнир, также не посетило чемпионат, а имитацией вступительной речи стали слова любимого в России судьи *Cyrill Grillion'a*, который в очередной раз подчеркнул, что российские ребята ему нравятся и приезжать сюда для него одно удовольствие. После чего российские ребята бросились бороться друг с другом на протяжении двух дней с краткими перерывами на кофе и бутерброды, и в результате к позднему вечеру 27 мая стали известны имена восьми наиболее удачливых игроков, а ими оказались: ***Денис Кузнецов из Самары, Евгений Рогинский, Евгений Бормусов и Денис Тагунов из Москвы, Сергей Норин, Евгений Нефедов, Алексей Смирнов из Санкт-Петербурга и Ярослав Кондратьев***. То есть по три с половиной игрока из двух столиц, так как к какой именно из столиц причислить питерца Ярослава Кондратьева, проживающего в Москве, науке неизвестно, и — один человек из Самары. Который, собственно, и сделался победителем, после недолгой по времени (как ни странно) борьбы в Топ 8 поборовший всех остальных. Теперь вместе с Денисом Кузнецовым Топ 4 национальной команды, которая формируется по результатам этого чемпионата, на Чемпионате Мира в этом году Россию будут представлять еще Евгений Рогинский, занявший второе место, Сергей Норин и Евгений Бормусов, третье и четвертое места соответственно. Дек-листы колод, вышедших в Топ 8, вы сможете посмотреть на компакте.

Сергей Шадов (shad23@chat.ru)

Добавлю, что в конце мая состоялось по-своему знаменательное событие: титул чемпиона России поехал в Самару. Это первый раз, когда в спор двух центров российской Магии вмешалась третья сила. Хочется надеяться, что этот факт существенно увеличит интерес к игре в регионах. Переходим к другим новостям.

Во всем мире, в отличие от России, прошли пререлизы Apocalypse. У нас, увы, по техническим причинам и закону подлости назначенный на 2 июня пререлиз не состоялся. Тем не менее, чуть позже, чем пишется эта новость, пройдет турнир с использованием пререлизных материалов, подобный пререлизу, но имеющий другие название и статус. Что же касается выхода самого сета, то пока еще нельзя точно сказать, насколько серьезно он повлияет на рисунок игры, но можно утверждать, что, по крайней мере, драфты станут заметно интереснее. Это объясняется большим количеством интересных для драфта карт в коммоновом слоте.

Как всегда, интерес к MTG у обычных игроков летом падает, за то у профессионалов наступает самая жаркая пора. У нас впереди Чемпионат Европы и Чемпионат Мира. В этот раз территория бывшего СССР будет представлена сразу двумя командами: Россия и Украина. Будет, за кого поболеть. При текущем состоянии российской «Магии», ожидать особых успехов от выступлений наших игроков на чемпионатах не приходится, поскольку серьезных команд, колод и серьезных наработок для лимитед ни у кого из наших игроков нет.

В течение июля планируется запуск программы FNM во всех игровых центрах России. Эта программа интересна тем, что ее участникам выдаются бесплатные призы от компании Wizards of the Coast, причем, в отличие от «Лиги Арены», все турниры (а они пройдут в различных форматах) являются санкционированными DCI и призы попадают к организаторам до начала турниров.

Последнее, о чем следует сказать: квалификационные турниры к ближайшему ProTour пройдут в конце лета в формате IBC (Invasion + Planeshift + Apocalypse). Начинайте собирать колоды.

Scull (Scull@mail.ru)

GURPS ATLANTIS
STEVE JACKSON GAMES

GURPS Deck Plans 4 и миниатюры Poketulhu (пародия на Покемон, причем в духе ужастика; кровососущий покемон, парящий на крыльях ночи... впечатляет!).

Руническая ролевка

Компания Atlas Games, известная благодаря Ars Magica и серией Penumbra на базе D20 System, буквально только что выпустила настольную ролевую игру по мотивам одноименной компьютерной игры RUNE ("РУНА"). Сделать качественную ролевку из экшена не просто, но возможно. Предварительную информацию о Rune RPG вы можете получить, посмотрев-почитав превьюшечный файл (*www.atlas-games.com/RunePrev.pdf*, весит 3,65Mb и легко будет обнаружен вами ***на нашем компакте***).

В мире Rune RPG герои путешествуют по миру, полному чудовищ, преодолевают множество опасностей в борьбе со слугами темного бога Локи. Приближается Рагнарок — последняя битва богов и гигантов, во время которой решатся судьбы мира, и, возможно, именно ваши герои окажутся той силой, которая окажет решающее влияние на исход сражения.

RUNE

Отправляйтесь на *www.atlas-games.com/rune_index.html* и читайте подробности.

Возвращение в Забытые Королевства

На улице D&Dшников наступил праздник! Наконец-то, после годичного тестирования, вышло в свет новое, базирующееся на правилах Третьей редакции описание самого популярного игрового мира — Forgotten Realms. Все 320 страниц книги плотно забиты ценнейшей информацией о мире Toril и его богах, о континенте Faerun и населяющих его народах, его истории и состоянии дел в настоящее время, о тайных и общеизвестных организациях, о магии и монстрах. Несмотря на увеличение цены на треть по сравнению с предыдущей версией для AD&D 2nd edition, количество включенных материалов и их качество делают новую книгу ценнейшим инструментом для любого игрока или Мастера, желающего провести свою игру в мире Забытых Коро-

Новые геймеханики Apocalypse

Envoys — существа, при входе в игру достающие карты определенного типа существ с верха библиотеки

Siphon Creatures — существа, приносящие карты за жизнь.

Enemy Split Cards — двойные карты с заклинаниями оппозитных цветов.

Disciples — способности, активизирующиеся за оппозитные цвета.

Volvers — у каждого такого существа — два кикера оппозитных цветов.

Sanctuaries — полезные энчантменты для колод, использующих оппозитные цвета. При контролировании перманента оппозитного цвета в upkeep генерируются некие способности. При контролировании перманентов обоих оппозитных цветов эффект оказывается гораздо сильнее.

Enemy Pain Lands — заплати одну жизнь и получи ману одного из двух оппозитных цветов.

Flagbearers — если оппонент должен указать цель для заклинания или способности, то он обязан указать целью хотя бы одного знаменосца.

Whirpool — существо, позволяющие при входе в игру затасовать карты из руки хозяина в библиотеку и вытянуть такое же количество.

Penumbra — существо со второй жизнью: при попадании пенумбры на кладбище вместо нее в игру входит черный токен, полностью копирующий умершего прародителя

Bloodfire — способность заплатить красную ману, пожертвовать существо и нанести урон существам и игрокам.

Основы профессионализма в Magic The Gathering

APOCALYPSE
Апокалиптический удар

Apocalypse **– третье и, как водится, последнее расширение линейки *Invasion*. Сет уже на прилавках магазинов, и можно воочию оценить, насколько хорош содержащийся в нем набор карт. Их – 143. По 18 карт каждого цвета, пять новых земель, пять двойных (split-cards), шесть артефактов и 37 (!) мультицветных карт – такого еще не было. Наверное, художники, выполнившие иллюстрации для карт, убедили руководство Wizards of the Coast, что в золотистом обрамлении их нетленные шедевры смотрятся гораздо эффектнее.**

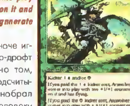
Если *Invasion* положил начало турнирным колодам в дружественных цветах, а *Planeshift* их качественно усилил, то *Apocalypse* представляет собой единение враждебных цветов. Действительно, типичный апокалипсис: черные и белые впрягаются в одну упряжку.

Сет получился сильным, с массой интереснейших карт. Этот краткий обзор (да – он краткий, нечего страницы пересчитывать) затронет только самые сильные или потенциально играбельные карты, так как на описание всех карт и идей, с ними связанных, уйдет не менее половины журнала, что, конечно, мы с вами не можем себе позволить.

Итак...

Сергей Шадов (shad23@chat.ru)
При участии: Len Tiay и DeD

Anavolver
3, Creature — Volver, 3/3
Kicker 1 and/or
If you paid the 1 kicker cost, Anavolver comes into play with two +1/+1 counters on it and has flying.
If you paid the kicker cost, Anavolver comes into play with a +1/+1 counter on it and has «Pay 3 life: Regenerate Anavolver».



Типичный гоге, иначе игры в формате бустер-драфт заканчивались бы на том, что каждый игрок подсчитывал, сколько он набрал «волверов», и человеку с большим их количеством присуждалось победа. Если серьезно, то существо за четыре маны, имеющее всего одну цветную ману в стоимости и при этом 3/3, не так плохо. А за 3 — 6/6 летающее со способностью к регенерации, которая не требует маны, это претензия на очень скорую победу. Насколько это чудо будет сильно в констрактед колодах, покажет время, а вот то, что Anavolver намного универсальней, чем — лучше играющих сейчас дракончиков, видно невооруженным взглядом.

Об остальных волверах я пишу не стану — все они хороши, но этот впереди планеты всей.

AEther Mutation
3, Sorcery
Return target creature to its owner's hand. Put X 1/1 green Saproling creature tokens into play, where X is its converted mana cost.

Такой вот анкоммон по происхождению и рара по содержанию. Сила этой карты в драфте неоценима, это так называемый первый пик *(для незнакомых с терминологией: первый пик означает, что, вскрывая бустер на драфте, вы, при прочих равных, берете именно эту карту)*, а вот в констрактед формате придется призадуматься. То, что ее стоимость на пределе играемой, это еще полбеды, а вот то, что она — sorcery... зворачивать всю ману на своем ходу в контрольной колоде не принято, а в неконтрольной такое свойство, безусловно, приятно, но не является главной линией, и насколько это эффективно — мы узнаем очень скоро.

Bloodfire Dwarf
Creature — Dwarf, 1/1
Sacrifice Bloodfire Dwarf: Bloodfire Dwarf deals 1 damage to each creature without flying.

Ох, какой же это бог в драфте! Существо на ножках с эффектом убивания оппрентисов и манопроизводителей — это ж мечта! Помимо того — одно из самых осмысленных существ за одну красную ману в будущем Типе. И почему он не гоблин?

Consume Strength
1, Instant
Target creature gets +2/+2 until end of turn. Another target creature gets -2/-2 until end of turn.

Coastal Drake
2, Creature — Drake, 2/1
Flying
1, : Return target Kavu to its owner's hand.

Consume Strength и Coastal Drake — карты из драфтовой группы. Первый пик.

Goblin Legionnaire
, Creature — Goblin Soldier, 2/2
, Sacrifice Goblin Legionnaire: Goblin Legionnaire deals 2 damage to target creature or player.
, Sacrifice Goblin Legionnaire: Prevent the next 2 damage that would be dealt to target creature or player this turn.

Mogg Fanatic был очень хорош, а этот перец гораздо лучше. Правда, гоблинскому слою *(скоростной красной колоде с директами и тучей мелких злых гоблинов)* придется преодолеть цветовой барьер, и если это получится, мы сможем увидеть, например, Rebel-Burn с гоблинскими легионерами.

Gerrard's Verdict
, Sorcery
Target player discards two cards from his or her hand. You gain 3 life for each land card discarded this way.

Очень смешная карта. Сбросить две карты за три маны с одной черной маной в стоимости, это Mind Rot и Bog Down, которых вполне хватает. А за две маны — это, конечно, но ход быстрее, то есть более агрессивно, но какой-то непонятный белый цвет... цвет, агрессивное начало которого заканчивается на существах с двойной белой маной в стоимости...

Coalition Honor Guard
3, Creature — Flagbearer, 2/4
If an opponent plays a spell or ability that could target a Flagbearer in play, that player chooses at least one Flagbearer as a target.

Есть теперь такие создания — flogbearer'ы. Для констрактед колод они вряд ли сгодятся, а вот в драфте и силеде это одно из самых любопытственных карт. Дело в том, что выбор хороших карт в этом формате, которые делают что-нибудь осмысленное с существами, не столь богат, и каждая карта весьма ценно, а эти товарищи создают реальную проблему для карт типа Agonizing Demise, Repulse, Armadillo Cloak, Ghitu Fire и т.д. То есть — всех тех, что являются безусловными лидерами в драфте. А так как flogbearer'ы — коммоны, то игрок, собирающий за столом белый цвет, имеет возможность заиметь в колоде flogbearer'ов несколько больше, чем оппонент сможет иметь карт, например, убивающих существ. После выхода Apocalypse, безусловно, изменится тактика и политика драфта, и белый цвет, как и черно-зеленые сочетания, сыграет здесь не последнюю роль. Flagbearer'ы — еще не опробованное слово в гейммеханике.

Captain's Maneuver
X, Instant
The next X damage that would be dealt to target creature or player this turn is dealt to another target creature or player instead.

Еще одно красно-белое сочетание и еще один первый пик для драфта. Soul Burn на 10? Ghitu Fire на 20? Это не проблема, главное — это иметь на столе достаточное количество маны, чтобы качественно воспользоваться Captain's Maneuver. Впрочем, самые главные баталии обычно происходят на 5-6 развернутых землях, а эта карта прекрасно справляется с перенаправлением 2-3 повреждений с нашего ключевого существа на не менее ценного зверя оппонента. В констрактеде применения не найдет в виде своей узкой направленности.

Desolation Giant
2, Creature — Giant, 3/3
Kicker
When Desolation Giant comes into play, destroy all other creatures you control. If you paid the kicker cost, destroy all other creatures instead.

Если честно — не верю. Не верю, что это существо способно создать новый архетип красно-белых агрессивных колод. Две красные маны, две белые плюс две бесцветные за существо 3/3 и Wrath of God... Не так легко сыграть. Отнюдь не так дешево, как может показаться. Впрочем, время покажет, а в драфте это опять-таки первый пик.

Desolation Angel
3, Creature — Angel, 5/4
Kicker
Flying. When Desolation Angel comes into play, destroy all lands you control. If you paid the kicker cost, destroy all lands instead.

Гораздо более занятное созданьице, нежели Desolation Giant. 5/4 летун за пять маны — уже хорошо, и возможно, что его кикер не будет проплочен, но он сможет четыре раза допорхать до оппонента... А вариантов контроля с этим существом можно придумать достаточно. Одно из самых потенциально сильных и сложных существ из набора.



Dega Disciple

, Creature – Wizard, 1/1

, : Target creature gets -2/-0 until end of turn.

, : Target creature gets +2/+0 until end of turn.

Пять визордов, по одному для каждого цвета. Свойства самодостаточны, мановая активизация враждебная. Одни из ранних пиков в драфте.

Death Grasp

X , Sorcery

Death Grasp deals X damage to target creature or player. You gain X life.

Новый Drain Life, чуть лучше и чуть хуже праотца. Лучше тем, что ест любую ману, а не только черную, а хуже тем, что оппозитный цвет. А в общем выглядит привлекательно. Про драфт и вспоминать не хочется, он слишком хорош там.



Emblazoned Golem

2, Artifact Creature – Golem, 1/2

Kicker X

Spend only colored mana on X. No more than one mana of each color may be spent this way. If you paid the kicker cost, Emblazoned Golem comes into play with X +1/+1 counters on it.

Emblazoned Golem вряд ли приживется в констрактед, но чем черт не шутит... а в лимитед он чудо как хорош. Если учесть, что играть придется не менее чем трехцветными колодами, то за 5 маны артефактное существа 4/5 — вовсе не плохо.

Goblin Trenches

1 , Enchantment

2, Sacrifice a land: Put two 1/1 red and white Goblin Soldier creature tokens into play.

Еще одна редкая карта с интересной способностью утилизировать лишние земли за вполне осмысленных солдатиков. В лимитед она радует, вопрос только о констрактед колодах... вполне возможно, что Goblin Trenches подойдет как для контрольных, так и для агрессивных колод. Но не более чем возможно.

Guided Passage

, Sorcery

Reveal the cards in your library. An opponent chooses from among them a creature card, a land card, and a noncreature, nonland card. You put the chosen cards into your hand. Then shuffle your library.

Fact or Fiction — отличная вещь для констрактед, так как дает преимущество по картам и прорывает библиотеку. Теперь представим себе колоду, в которой 3 Millstone, 2 Dromar the Banisher и 16 каунтеров. Fact or Fiction при наличии Guided Passage уже не нужно, так как, если вам удастся сыграть Guided Passage, то оппонент будет вынужден отдать вам ключевые карты колоды. А вот как ее сыграть, я вам не скажу, уж слишком оппозиционные цвета в ее стоимости. Напрашивается вариант с Harrow или Fertile Ground, а это для констрактед колод довольно плохие карты. Резюме: время покажет.

Illuminate

X , Sorcery

Kicker 2 and/or 3

Illuminate deals X damage to target creature. If you paid the 2 kicker cost, Illuminate deals X damage to that creature's controller. If you paid the 3 kicker cost, you draw X cards.

Вот мы и дождались возвращения Stroke of Genius в Type 2. Правда, после длительной командировки он немного обрюзг, поменял цвет и подорожал. Похоже на пример карты, которую нельзя печатать в принципе. Почему? Да потому, что это противоречит идее баланса сила/стоимость карты. В Illuminate мы имеем пример базы XR, весьма знакомой для красного цвета, но почему только существу? Также вполне понятен кикер 2R для второй цели, но, к сожалению, ей может быть только игрок, контролирующий существо. То есть мы имеем худший вариант Fireball из непечатанных за историю "Магии". Теперь о кикере 3U: чтобы взять одну карту с помощью Illuminate, нам предлагается заплатить 4RU. Странное занятие — циклить карту за шесть маны. Так называемое преимущество по картам начинается уже с семи маны, а до свойства Fact or Fiction (в среднем приносит две карты, с риском положить одну/две полезные на кладбище) ей необходимо восемь маны. Очень глупо и скучно. Но все мы знаем, что подобные карты необходимы, «сколько бы они ни стоили», для колод, могущих генерировать условно бесконечное количество маны, и тогда это действительно не проблема, за исключением двух "но": первое — в Типе нет перманентов, способных нагенерировать бесконечное количество маны, и второе — ценность Illuminate на порядок падает из-за свойства «... you draw X cards». Резюме: не имеет никакой игровой ценности.

Jilt

1 , Instant

Kicker 1

Return target creature to its owner's hand. If you paid the kicker cost, Jilt deals 2 damage to another target creature.

Что же, если контрольные красно-синие колоды возродятся в Типе 2, эта карта уверенно займет свое место. Еще сильнее она станет после выхода блока Mercadian Masques из Типа 2, а точнее — после ухода Blastoderm. В остальном — любовь с первого взгляда.

Last Stand

, Sorcery

Target opponent loses 2 life for each swamp you control. Last Stand deals damage equal to the number of mountains you control to target creature. Put a 1/1 green Saproling creature token into play for each forest you control. You gain 2 life for each plains you control. Draw a card for each island you control, then discard that many cards from your hand.

За такую стоимость хочется, по крайней мере, эффект Coalition Victory. Впрочем, карта вполне может занять место в domain-колодах *Invasion Black Constructed*. "Визорды" вообще предпочитают делать очень странные "Famous Cards", и данная не является исключением.

Legacy Weapon

7, Legendary Artifact

: Remove target permanent from the game. If Legacy Weapon would be put into a graveyard from anywhere, reveal Legacy Weapon and shuffle it into its owner's library instead.

Вот мы и дождались карты, которая будет мешать играть контрольной колоде с Millstone. Ждали, конечно, что-то типа Thran Foundry, а получили нового Serra Avatar. Бороться с этой картой невозможно в принципе — «...shuffle it into its owner's library instead», т.е. даже Cremate не помогает.

Lightning Angel

1 , Creature – Angel, 3/4

Flying; haste

Attacking doesn't cause Lightning Angel to tap.

Ах, как же он хорош, ну как хорош! Слишком перспективная карта, чтобы не увидеть в ближайшем будущем колоды, на ней основанной. Ждем.

Llanowar Dead

, Creature – Zombie Elf, 2/2

: Add to your mana pool.

Как сказал один из служителей черного цвета "Магии", лучше плановарца может быть только мертвый льяноварец. Ну вот — получите. В лимитед формате Llanowar Dead прекрасен, а до черно-зеленых констрактед колод, надо думать, осталось совсем немного. Важная карта.

Mask of Intolerance

2, Artifact

At the beginning of each player's upkeep, if there are four or more basic land types among lands that player controls, Mask of Intolerance deals 3 damage to him or her.

И как всегда, Wizards не могли упустить случая поглумиться с еще одним артефактом на злобу дня. Силу и мощь Urza's Filter, Well of Discovery и Well of Life мы уже видели в констрактед колодах, остается понаблюдать за приключениями этого шедевра.

Minotaur Illusionist

3, Creature – Minotaur, 3/4

1: Minotaur Illusionist can't be the target of spells or abilities this turn.

, Sacrifice Minotaur Illusionist: Minotaur Illusionist deals damage equal to its power to target creature.

Лавры Zvi's морфлинга не дают покоя разработчикам Wizards of the Coast, и очередной "Famous Card" теперь таков. Ну что ж... а ведь в некоторых колодах придется и им играть, за неимением лучшего. Но общее впечатление остается, что могла быть и хуже.

Mystic Snake

1, Creature – Snake, 2/2

You may play Mystic Snake any time you could play an instant.

When Mystic Snake comes into play, counter target spell.

Этакий мистический скорее червяк, нежели змея... и крут, и классен, и поперек прекрасен, и с Equilibrium'ом комбится, и в колоду с Opposition ложится... Вот только дорого все это, дорого и многоцветно. Должна стоить GUU или 2GU, тогда была бы достойной картой, а так... за неименем и неумением... будем пробовать.

Necra Sanctuary

2, Enchantment

At the beginning of your upkeep, if you control a green or white permanent, target player loses 1 life. If you control a green permanent and a white permanent, that player loses 3 life instead.

Потрясающая способность этого перманента выигрывать игру при Sterling Grove на столе немедленна ворвется в *Invasion Block Constructed*, и думаю, что вместе с Pernicious Deed станет знамением для появления WBG-domain-колод и в Типе 2. Оценка — отлично. Всем запасаться четырьмя штуками.

Overgrown Estate

, Enchantment

Sacrifice a land: You gain 3 life.

Лавры Zuron Orb бередят сознание разработчиков. Складывается впечатление, что, по мнению визардовцев, если земли на столе есть — с ними нужно непременно что-нибудь сделать (см. Goblin Trenches). Быть может, станет подспорьем в колоде с Necra Sanctuary, хотя и не очень в это верится.

Penumbra Bobcat

2, Creature – Cat, 2/1,

When Penumbra Bobcat is put into a graveyard from play, put a 2/1 black Cat creature token into play.

Новая забавная кошка. В лимитед, ясен перец, бог нереальный, а вот в Типе стоит призадуматься: не положить ли ее в сайдборд против колод с Wrath of God?

Pernicious Deed

1, Enchantment

X, Sacrifice Pernicious Deed: Destroy each artifact, creature, and enchantment with converted mana cost X or less.

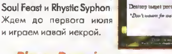
Очередные проделки Yawgmoth'а, ну наконец-то! Это Nevinyrral's Disk? Да, это диск. Это Powder Keg? Да, это он. Он клевый? Еще какой клевый. Меняешь? — Нет, конечно. Резюме: всем заиметь четыре штуки.

Phyrexian Arena

1, Enchantment

At the beginning of your upkeep, you draw a card and you lose 1 life.

Возвращение Necropotence, хотя бы в таком виде, нельзя не приветствовать. Phyrexian Arena может показаться недостаточна эффективной, но это далеко не так. Это новая сильная карта для черного цвета, хоть как-то оправдывающая наличие в Типе Soul Burn, Soul Feast и Rhystic Syphon. Ждем до первого июля и играем новой некрой.



Planar Despair

3, Sorcery

All creatures get -1/-1 until end of turn for each basic land type among lands you control.

Это не какое-то там -1/-1, это настоящее массовое убийство. Для лимитед формата строго первый пик, а для констрактед — никак. Breath of Darigaz по-черному.

Prophetic Bolt

3, Instant

Prophetic Bolt deals 4 damage to target creature or player. Look at the top four cards of your library. Put one of those cards into your hand and the rest on the bottom of your library.

Типичная представительница «фаиовых» карт с отличной способностью и нереальной стоимостью. И так хочется положить четыре таких в колоду, но так не хочется, чтобы все они пришли на стартовую руку... И вот так, увы, всегда.

Quicksilver Dagger

1, Enchant Creature

Enchanted creature has «TAP: This creature deals 1 damage to target player. You draw a card.»

Внимание, на сцене DJ «Режик Быстрое Серебро»! Для лимитед — вроде крута, для констрактед — вроде тоже не так плохо... однако все мы знаем, что Enchant Creature в констрактед колодах, если они не Treachery или Abduction, имеют стоимость, близкую к нулевой. А в констрактед когда-то это все уже было: Horseshoe Crab, Hermetic Study, Curiosity, Sigil of Sleep... Теперь, с одной стороны, экономим карту, с другой — разучились этой «пиитолкой» убивать существ... и кому тогда нужна подобная дискотека?

Razorfin Hunter

, Creature – Merfolk Goblin, 1/1

: Razorfin Hunter deals 1 damage to target creature or player.

В предварительном спойлере Apocalypse этот перец был 2/2, и все мы с надеждой ждали, что его напечатают-таки. Напечатали... 1/1 — он и в Африке дохлятина. Жаль, но играть все-таки придется, т.к. сине-красная колода на merfolk'ах и Opposition содержит в себе некоторые перспективы.

Reef Shaman

, Creature – Merfolk, 0/2

: Target land's type becomes the basic land type of your choice until end of turn.

Первое, что приходит на ум: ну почему просто не перепечатать Tidal Worrior? Но эта рыбка может быть не так бессмысленна, как кажется на первый взгляд: для многих колод эта почти Rishadan Port за одну ману. Ну о самом главном его достоинстве является то, что это камман.

Soul Link

1, Enchant Creature

Whenever enchanted creature deals or is dealt damage, you gain that much life.

Только для лимитед формата. Лучше, чем Spirit Link, и хуже, чем Armadillo Cloak. Но все равно недурственна.

Spectral Lynx

1, Creature – Cat, 2/1

Protection from green

: Regenerate Spectral Lynx.

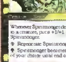
И вот такая милашка теперь есть. И бластодерма блокирует, и регенериться умеет. Играемость Spectral Lynx еще неясна, все зависит от того, будет ли монобелая колода с быстрыми существами хотеть защищаться от зеленых таким образом. Либо — обретет ли жизнь бело-черная колода. Но потенциально — весьма сильное существо на коротких ножках.

The Spirit Monger

В конце 1999 года был объявлен конкурс на создание существа для Magic: The Gathering. В этом конкурсе новых в "Магии" игроков просили придумать наиболее страшную зверюгу, которая только могло прийти им в голову. Причем придумать именно самого зверя (историю и т.д.), а не его карту.

Придумки одиннадцати победителей были проиллюстрированы художниками, рисующими карты для MTG, в карандашных эскизах. Истории вместе с эскизами повесили на сайте, предложив всему миру общим голосованием избрать самую людострашную из числа предложенных страхолюдин. Народы мира, поучаствовавшие в голосовании, самым удачным представителем смертоубийственной фауны признали порождение ропщущего ум от *братьев Грегори и Бредли из Висконсина (США).* Их питомца звали Spirit Monger. Можно добавить, что всего на конкурс было прислано 12 тысяч монстрообразностей.

Потом команда разработчиков придумала карту для Spirit Monger (и на всякий случай выкинула пробел между словами в его названии). Монстрюга было чем-то типа дерева (наша редакция предполагает, что дуба), которое духи мертвых использовали как щит от всяких разных неприятных им воздействий, и это определило ее природу: зеленый и черный цвета.



Свойства карты — вольное творчество разработчиков на основе текста от Грегори и Бредли. Итог — сильнейшее существо, которое изрядно повлияет на дальнейший метагейм в Типе.

В завершение приведу слова разработчиков: *"Только помните — вы сами попросили о нем. :)".* Короче, ушли от ответственности.

Spiritmonger

3, Creature – Beast, 6/6

Whenever Spiritmonger deals damage to a creature, put a +1/+1 counter on Spiritmonger.

: Regenerate Spiritmonger.

: Spiritmonger becomes the color of your choice until end of turn.

Spiritmonger выглядит как лучшее существо из набора. Прекрасно ляжет в колоду на Fires of Yavimaya, в лимитед — абсолютный чемпион по первым пикам. . что еще сказать? Три-четыре штуки найти будет крайне сложно.

Suffocating Blast

1, Instant

Counter target spell and Suffocating Blast deals 3 damage to target creature.

Очередная «фоновая» карта, которая не лезет в колоду: существо может не быть, оно может быть защищено от цвета или не быть целью, и к тому же — это все крайне дорого.

Symbiotic Deployment

2, Enchantment

Skip your draw step.

1, Tap two untapped creatures you control: Draw a card.

Интересная и сложная карта. Возможность получать больше карт, чем одну в draw step, привлечет внимание любителей покомбинировать, вот только хорошей базы для Symbiotic Deployment пока нет. К ней в комбинацию напрашивается Squirrel Wrangler и Groundskeeper, Nemata, Grove Guardian и... опять Opposition? К сожалению, все колоды, использующие зеленую базу для генерации подобных эффектов, сейчас крайне уязвимы для двух карт: Plague Spitter и Hibernation, а поэтому всерьез задумываться над колодой на Symbiotic Deployment, увы, не придется. А если захочется-таки подумать — вспомните Recycle + Exploration + Quirion Ranger + Concordant Crossroads с тучей эльфов и одним Fireball'ом. База этой колоды намного качественнее, но, тем не менее, колода имела лишь среднюю играемость.

Temporal Spring

1, Sorcery

Put target permanent on top of its owner's library.

Великолепная карта, и если не считать врожденных цветов в стоимости, то ее свойство замедлять оппонента в развитии может пригодиться как в агрессивной, так и в комбо-контрольной колоде. Но недостатком является присущая таким картам скорость sorcery. Исключение составляет, пожалуй, лишь Submerge, прекрасная сайдбордная карта из набора Nemesis, но она умеет убирать только существ, а это может сложить поверх и Rishadan Port, и Phyrexian Scuta, и Blinding Angel.



Vindicate

1, Sorcery

Destroy target permanent.

Посмотрите чуть выше на обзор Temporal Spring — и забудьте все, что я вам сказал, потому что все это хорошо, но Vindicate на порядок лучше. Desert Twister за три маны?! Это, безусловно, новый хит, и мы, несомненно, будем придумывать свои и ждать чужих реализаций колод, использующих эти цвета и эту карту. Среди прочего, одна из карт, благодаря которой черно-белые колоды выглядят отнюдь не утопически.

Whirlpool Rider

1, Creature – Merfolk, 1/1

When Whirlpool Rider comes into play, shuffle the cards from your hand into your library, then draw that many cards.

С нами три новых существа, аналогичных этому, с эффектом Winds of Change. Насколько это хорошо — мы опять же скоро узнаем, но то, что Whirlpool Rider — вполне играбельная карточка, сомнений не вызывает. Агрессивная колода на merfolk'ах будет только рада обменять лишние земли, скопившиеся в руке, на новые карты. Будем ждать и возможных комборешений с этой картой.

Yavimaya's Embrace

5, Enchant Creature

You control enchanted creature. Enchanted creature gets +2/+2 and has trample.

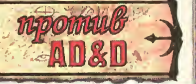
И в заключение обзора вот такая картошутка. То, что это неиграемо из руки, становится понятно по ее стоимости в восемь ман, а вот то, что к этой карте не переиздали Academy Rector'а или Replenish, весьма странно. :)) ■

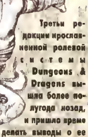
Николай Пегасов
pegasoff@rolemancer.com

Третья редакция Dungeons & Dragons против AD&D

полугодовой опыт







Третьи редакции прославленной ролевой системы Dungeons & Dragons вышла более полугода назад, и пришло время делать выводы о ее специфике и сбалансированности. Насколько должно ущно оно по сравнению со Второй редакцией AD&D и как сильно изменилась механика и динамика игры, то есть то, что принято называть термином геймплей? Подробно и аргументированно ответить на эти вопросы можно было, лишь посвятив Третьей редакции несколько месяцев игры.

Между Второй и Третьей

Название «Третья редакция» весьма условно. Официально свод правил, находящийся в трех руководствах (*Player's Handbook* — основные правила для игрока, *Dungeon Master's Guide* — для ДМа и *Monster Manual* — сборник о существах, универсальных для миров D&D), именуется просто *Dungeons & Dragons* (без упоминания слова «edition» и каких-либо числительных), так же, как и самое первое издание правил семидесятых годов, т.н. «классика». «Третьей редакцией» новые правила называют для того, чтобы различать их со Второй редакцией Advanced Dungeons & Dragons, вышедшей в 1989 году, а также как дань безрезультатному ожиданию фанатов данной системы, которые с надеждой заглядывали в будущее компании TSR и ждали получить «новую AD&D». Третья редакция AD&D от TSR никогда не увидит света, так как фирма оказалась на грани банкротства и была выкуплена гигантом «карточной» индустрии компанией Wizards of the Coast, которой мы и обязаны появлением новой игры под старым именем Dungeons & Dragons.

Dungeons & Dragons на PC

Новые правила ни в коей мере не являются модификацией Второй редакции AD&D. Считать их Третьей редакцией неправомерно: различия между Второй редакцией и так называемой Третьей настолько велики, что, по существу, Третья редакция вполне может считаться независимой системой. В данной статье термин «Третья редакция» употребляется из-за того, что он стал обиходным в среде ролевых игр.

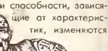
В то время как сообщества ролевиков тестировали новейшую систему правил Dungeons & Dragons, компания Interplay продолжала выпускать компьютерные игры, все еще базировавшиеся на снятой с производства системе AD&D, но в этих играх видно также желание продемонстрировать некоторые новинки Третьей редакции. К этим новинкам относятся максимум хитов на первом уровне персонажей в Icewind Dale, «тайная атака» (sneak attack) вора и некоторые бардовские способности в Heart of Winter, новые классы в Baldur's Gate 2: monk и sorcerer.

Все новые игры, сделанные по лицензии Wizards of the Coast, в частности, Neverwinter Nights и Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor, будут основываться на системе Третьей редакции, что заставляет геймеров-ролевиков задуматься над вопросом: что нового в Третьей редакции по сравнению со Второй, хорошо знакомой по годам игры в творения SSI и Interplay?

Характеристико-опытные различия

Для игрока приключения в мирах D&D начинаются с создания персонажа. Первое, что предстоит сделать при «генерации», — раскидать пункты по шести основным характеристикам (*ability scores*): силе (*Str*), ловкости (*Dex*), конституции (*Con*), интеллекту (*Int*), мудрости (*Wis*) и харизме (*Cha*). Как видим, список характеристик по сравнению с AD&D не изменился, причем их минимальные и максимальные величины остались практически прежними — от 3 до 18, а у нечеловеческих рас некоторые характеристики уже при создании могут достигать 20.

Сходство со Второй редакцией здесь только поверхностное. Дело в том, что во Второй разница между величинами характеристик от 7 до 14 была абсолютно несущественной и практически не оказывала никакого воздействия на игровой процесс (совершенно все равно, к примеру, какой Wis ставить воину, магу и вору — 8 или 13), и лишь с отметки 15-16 начинались существенные бонусы. В Третьей все показатели, связанные с конкретной характеристикой, изменяются на каждом четном значении характеристики, а не вырастают скачкообразно с показателя 16. При этом модификатор равен нулю при величине характеристики 10, становясь отрицательным при величине меньше 10 и положительным при величине больше 10. То есть при величине характеристики 8 или 9 этот модификатор равен -1, при величине 12 или 13 — равен +1, и далее еще плюс или минус один за каждое следующее четное значение вверх или вниз от 10. Это означает, что характеристика с величиной 8 всегда *ощутимо* хуже той же характеристики с величиной 13, и способности, зависящие от характеристик, изменяются



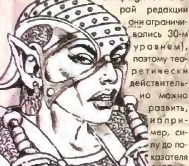


плавна, чего не было во Второй. Вспомните, иоскалько во Второй редакции воин с силой 19 был мощнее воина с силой 17! В Третьей таких скачков больше нет. Если во Второй был смысл и стремление делать воина со Str, Dex и Con по 18 каждая, а оставшиеся характеристики занизить до 6-7, то теперь Int 6 или Wis 6 даже для воина является *огромным* минусом (в данном случае эти показатели для персонажа будут означать, что он *вообще* не получит ни одного умения ио иовых уровнях и будет иметь радикально плохой спасбросок против психического воздействия и очорования). В Третьей редакции нельзя тупо завышать одну-единственную характеристику в ущерб другим — выйдет боком.

Другое заметное иововведение Третьей редакции — рост характеристик с уровнями опыта. На каждом уровне опыта, кратном четырем, персонаж поднимает одну любую характеристику на один пункт. Это дает возможность как закрыть со временем «провалы» в ТТХ персоиажа, поднимая слабые характеристики, так и развивать одну-единственную характеристику за пределы человеческих возможностей (например, ловкость для стрелка).

Кстати, более не существует рубежей для такого развития: любая характеристика может иметь значение и 20, и 45, и хоть 1487, была бы лишь возможность «раскачать» ее до этого уровня. Напомню, что во Второй рубеж проходил по отметке 25 — выше характеристики не подымались даже у богов...

Уровни опыта в Третьей редакции также не имеют границ (дополнением *High Level Campaign* во Второй редакции они ограничивались 30-м уровнем), поэтому теоретически действительно можно развить, например, силу до показателя 1487.



Расовые различия

Среди стандартных рас, доступных игроку, в Player's Handbook предлагается лишь одна новая — полуорк. Зато Monster Manual дает возможность не только испробовать одну из 17 новых рас (от хорошо знакомых гоблинов и кобольдов до троглодитов и змееподобных юань-ти) и большого количества подтипов стандартных (например, темных эльфов), но и попытаться представить себя в шкуре вампира, лича или вервольфа. Во Второй же редакции так и не появилось правил, объясняющих, как создать персонажа со способностями вампира или оборотня.

В Третьей не исчез ни один из стандартных классов персонажей, представленных во Второй. Более того, появились еще 3 оригинальных класса: варвар, монах и sorcerer, который по-русски может быть переведен как колдун. Варвар и монах представляют собой две розные концепции бойца: *варвар* — это берсерк, не владеющий грамотой, но прекрасно машущий топором и имеющий кучу хитов (d12 на уровень опыта), а *монах* (правильнее было бы назвать его монахом дальневосточного типа) — мастер восточных единоборств. Ни варвар, ни монах не используют заклинаний, тогда как *колдун* от природы наделен способностью к магии. Для того чтобы использовать заклинание, колдуну не нужно запоминать его перед сном из особой книги, как делают маги, у него и книги-то подобной нет. Колдун по желанию использует любое заклинание из тех, что знает, и общий лимит заклинаний в день у колдуна примерно равен лимиту у магов. Правда, выбор далеко не такой богатый, как у мага — колдун может знать всего несколько заклинаний каждого уровня, тогда как маг способен заучивать новые заклинания в неограниченном количестве, по мере появления свитков или чужих волшебных книг.

Во Второй редакции не существовало «справедливого» баланса между различными классами, и правила подтверждали этот постулат тем, что у каждого класса было собственная прогрессия опыта. Мы помним, как быстро развивались более слабые воры и жрецы и как медленно получали уровни паладины и могущественные маги. В Третьей наконец-то сделана попытка уравновесить все классы, и теперь они имеют единую прогрессию опыта. Удалось ли авторам Третьей редакции добиться сбалансированности всех игровых классов? В целом попытку можно назвать удавшейся, хотя некоторые «провалы» все же заметны невооруженным глазом.

Например, Wizards of the Coast провели опрос среди игроков, желая выяснить наименее популярные детали Третьей редакции, и первое место в нем безоговорочно занял класс рейнджера (при том, что целью опроса вовсе не было выяснение самого слабого класса в игре!). Рейнджер действительно слабовато смотрится на фоне нововведенных варвара и монаха. Не очень сильными по сравнению с остальными классами выглядят все тот же колдун (у которого, как мне кажется, больше ограничений, чем возможностей) и бард. Правда, бард никогда не выглядел сильным с первого взгляда, богатейшие возможности этого класса могут раскрыться лишь в живой, а не компьютерной игре. Остальные же классы можно считать хорошо сбалансированными, хотя, с моей точки зрения, нет никакой мотивации избирать класс некроманcера, самый слабый из магических классов; хотя — это специфика не самого класса, а лишь доступной ему группы заклинаний.

Не могу не отметить положительные изменения, произошедшие в Третьей редакции с классами вора, именуемого теперь бродягой (rogue), и жреца, теперь всегда называемого клириком (cleric). Если во Второй данные классы не без оснований причислялись к самым слабым, то теперь они стали едва ли не сильнейшими! Достаточным аргументом в пользу такого мнения выступают хотя бы «тайная атака» (sneak attack) бродяги, пришедшая на смену редко использовавшемуся удару в спину, и широкий выбор боевых заклинаний у клирика, кардинально меняющих в его пользу расклад сил в сражении.

Профессиональные различия

Сильно изменилось по сравнению со Второй редакцией система профессий (*proficiencies*). Ранее профессии разделялись на две группы: боевые и небоевые. Теперь же, в Третьей редакции, разделение происходит по другому признаку: на умения (*skills*) и навыки (*feats*).

К *умениям* относятся все профессии, которые можно улучшать с получением

новых уровней опыта. Сюда попадают все ремесла и профессиональные специальности (кузнец и навигатор, к примеру), знания (религия, история), прочие особые умения (например, искусства дапросо, сбора информации или блефа). К категории умений теперь относятся и ряд специальных способностей отдельных классов, например, очарование животных у рейнджера и друида, а также все воровские способности, для развития которых вору выдавались особые процентные очки каждый уровень (взлом замков, поиск ловушек, обшаривание карманов и т.п.). Почти все специальные способности Второй редакции в Третьей влились в единую систему умений, но некоторые из них по-прежнему доступны лишь для определенного класса персонажей. Почти не существует «боевых» умений, то есть умений, способных помочь в сражении. Среди немногих примеров можно назвать езду верхом, акробатику и блеф (может использоваться для отвлечения внимания противника).

Любое умение привязано к одной из основных характеристик: так, например, поиск ловушек зависит от ловкости, а плавание — от силы персонажа. Кроме того, игрок может развивать умения, затрачивая на них специальные очки (*skill-points*), которые его персонаж получает на каждом новом уровне опыта. Отдельные умения для каждого класса считаются или ему присущими (*class skill*), или чуждыми (*cross-class skill*). Умение врачевания присуще классу клирика, но имеет мало общего с классами барда или варвара. Всегда выгоднее развивать именно «классовые» умения, так как на их развитие тратится вдвое меньшее количество очков, чем на «внеклассовые».

Как и во Второй редакции, для того, чтобы определить, насколько удачной была попытка использовать то или иное умение, делается так называемый чек (*check*), то есть проверка. Отличие новой редакции состоит в том, что теперь данный чек проводится против определенного *класса сложности* (*DC — difficulty class*), назначаемого ДМом. Во Второй же редакции, по существу, этот класс сложности был типовым, неизменяемым, редко применялись минимальные модификаторы. Гибкость класса сложности, определяемого в Третьей редакции для каждой конкретной ситуации, привносит гораздо больше реальности, чем ее была в старых правилах.

Большинство боевых профессий в Третьей редакции превратилось в ***навыки***. Навыками являются способности использовать определенный тип оружия, доспехов, щитов, возможности применять в бою определенные приемы: уклонение, разоружение, подсечку и т.п. Отсутствие данных навыков не запрещает персонажу атаковать конкретным оружием, носить доспехи или проводить прием, просто все это персонаж будет делать непрофессионально, то есть, говоря языком математической модели игры, с существенными минусами.

Навыки нельзя каким-либо образом улучшить с приходом нового уровня опыта. В игровой терминологии, человек или умеет драться вслепую, ориентируясь только по звуку (навык blindfight), или не умеет. Кроме боевых возможностей к навыкам также относятся способность создавать магические предметы, физические особенности организма (способность лучше видеть и слышать, ускоренные рефлексы, улучшенный иммунитет и пр.) и ряд редких и ценных умений (track, то есть умение следопыта, например). Существуют навыки, доступные лишь отдельным классам. Персонаж получает новый навык на каждом уровне опыта, кратном трем.

Генерация и чувство реальности

Как мы видим, отличия Третьей редакции от Второй выглядят весьма существенными даже при поверхностном рассмотрении. Целью большинства нововведений является упрощение и систематизация сложной математической модели Второй редакции, насыщенной большим количеством таблиц, параметров и переменных, которые в ходе игры приходилось обрабатывать при помощи многочисленных и весьма отличающихся друг от друга формул. Могу привести следующий пример, доказывающий, что создание персонажа Третьей редакции стало делом простым и недолгим: теперь вполне реальной сделалась возможность «генерить» персонаж «по памяти», то есть в отсутствии под рукою правил и таблиц, так как все правила и немногочисленные таблицы гармонично дополняют друг друга и легко запоминаются. А вот создание персонажа Второй редакции «по памяти» можно считать героическим поступком: такое количество плохо систематизированной цифровой информации тяжело уместить в голове, даже проиграв добрый десяток лет.

Другое положительное впечатление от Третьей редакции — усиление чувства реальности игрового процесса. Особенно это касается полностью переработанных систем основных характеристик (производные от их значений больше не делают гигантских скачков) и умений (класс сложности использования умения специально определяется для конкретного действия, причем правило подробно разбирают классы сложности для каждого умения).

Что день грядущий...

В следующей статье будут рассмотрены два важнейших аспекта создания гибких и универсальных персонажей, практически невозможных во Второй редакции. Речь пойдет *о новой системе мультиклассирования*, то есть развития одного персонажа последовательно в разных классах, и *системе престиж-классов*, то есть классов, которыми нельзя начинать игру с первого уровня, но в которые персонаж может перейти при определенных условиях и некотором опыте. Также подробнее будет рассказана о расах и монстрах Третьей редакции, которые можно выбрать для игровых персонажей. И, конечно, нельзя обойти *новую систему начисления опыта*, в просторечии — «экспы». Обо всем этом вы сможете прочитать в следующем номере журнала "Игромания". ■

Конкурс происходит в рамках серии "Основы профессионализма в Magic: The Gathering" при поддержке компании "Саргона"

ПЯТЬ ТУРНИРНЫХ ЗАДАЧ


J.B.

Задачки нынешней подборки коренятся в десятке различных сетов "Магии", вплоть до того, что в двух из них вы обнаружите карты из Apocalypse. Впрочем, кто чего не помнит или кто еще не столкнулся нос к носу с новыми карточными образчиками от разработчиков из Wizards of the Coast, может не рыскать по всей округе, тормоша сайты и знакомых на предмет выяснения, что какая карта делает (и какого черта она это делает), а посмотреть текстовки карт в "ИнфоБлоке" на компакте.

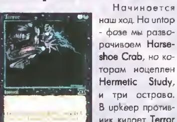
Как обычно, мы следуем превратностям синусоиды и непредсказуемостям движения часового маятника, благодаря чему задачки в этот раз полегче, чем те, которые вы решали в предыдущем номере, которые, в свою очередь, были гораздо сложнее, чем те, которые вы имели радость порешать (и нарешить) за номер до того, ну и так далее в порядке обратного хода. Таким образом, желаем вам всяческих побед и искренне надеемся, что если вы не сломали себе мозги на этом закрученном в бараний хвост и скользкий рог вступлении, то сами задачки уж тем более покажутся вам проще, простите за вульгарность и неуместный фольклор, так вот — покажутся вам гораздо проще даже самой пареной и напрочь перепаренной репы. Удачи!

Условия задач

Во всех случаях предполагается, что, кроме названных, никаких действий не происходит и вся приводимая информация является полной. Подразумевается, что находящиеся на столе существа уже миновали болезнь вызова (если не сказано иное). Везде, где количество земель на столе не указано, можно исходить из того, что у каждого из игроков они имеются любые (базовые) и в любых количествах.

Формулировки всех карт, названных в задачках, вы можете посмотреть на компакте в разделе "ИнфоБлок".

I. Крабовые палочки



Начинается наш ход. На untap - фазе мы разворачиваем Horseshoe Crab, на котором нацеплен Hermetic Study, и три острова. В upkeep противник кидает Terror в Horseshoe Crab. Сможем ли мы сделать финальный выстрел крабом в нашего противника, и если да, то сколько повреждений мы сможем нанести?

II. Линия жизни на троих



У противника на столе лежат Sneak Attack, Lifeline и Cradle Guard в окружении трех лесов и трех гор. В свою первую главную фазу он использует способность Sneak Attack и прогоняет на стол Weatherseed Treefolk, собираясь ринуться в атаку. Наш единственный блокер в лице Serra Angel выглядит уже не столь убедительно, и мы решаем, заплотив семь маны, инстантно скастовать Rout, до фазы атаки. Ответьте, где окажется каждое существо, находившееся в игре на этом ходу, по завершении хода.

III. "Очи черные, очи гордые..."

Три очка жизни у противника и двадцать у нас, но вожделенная победа нам, похоже, только снится. Противник надежно окопался, выставив неприятнейших для нас защитников. Steadfast Guard и Crimson Acolyte



против нашего одинокого Kavu Runner навевают тоску, тем более что одна из трех равнин на столе у противника не повернута. У нас в руке могли бы оказаться и более полезные карты, но приходится довольствоваться Flametongue Kavu и Singe'м.

Отдавать ход совсем не хочется, и мы играем Flametongue Kavu, указывая в качестве цели Steadfast Guard'а, на что противник разумно отвечает свойством Crimson Acolyte, давая Steadfast Guard'у защиту от красного цвета. Внимание, вопрос: сможем ли мы в этой ситуации и в какой момент бросить Singe в нашего Flametongue Kavu, чтобы повреждения,

доставшиеся Steadfast Guard'у, были черного цвета? Опишите всю последовательность правильных действий. Или же напишите более правильную, с вашей точки зрения, последовательность дальнейших действий (можете распланировать события хоть до конца хода).

IV. Идолы нашего времени

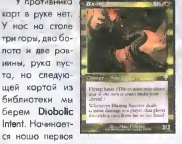
У нас шесть, а у противника три очка жизни. Оппонент активизирует Chimeric Idol, не оставляет маны в пуле и собирается пойти в атаку всеми имеющимися у него существами, каковыми, помимо ожившего идола, являются два Wild Jhovall. У нас на столе обретаются Chimeric Idol, Birds of Paradise, Planar Portal и земли: две равнины, два леса, по одному Ancient Spring, Geothermal Crevice, Irrigation Ditch и Keldon Necropolis.



Мы решаем до стадии объявления блокеров сказать Winnow в его Chimeric Idol, заплатив поворотом равнины и леса, на что получаем в него Misdirection за альтернативную стоимость. Ах, как не хотелось бы терять своего идола! В руке у оппонента еще 4 неизвестных карты, и будем надеяться, что второго Misdirection у него нет и его карты не смогут повлиять на дальнейший ход игры. А мы постараемся придумать ответ, используя оставшиеся в руке Wondering Stream и Wax/Wane. А также карты в библиотеке: Fleetwood Panther, Scorching Lava, Spiritmonger, Crosis's Charm, Temporal Spring, Vine Dryad, Terror, Vindicate, Fag Patch и Mages' Contest (часть названных карт — из сета *Apocalypse*).

V. Один голос против всех (да, да, нет, да)

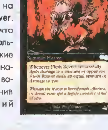
Противник доведен до одного хита, однако на столе у него Voice of All с защитой от красного, на которого одет Poriah. У нас — два Blazing Specter и один Goblin Legionnaire... которые занимаются тем, что уныло наблюдают, как Voice of All ровнодушно летает в атаку, снося с нас по два хита на каждом ходу. Постепенно он доводит нас до 4 хитов. Лежит, повернутый, готовится еще пару раз прокархать и отпраздновать победу..



У противника карт в руке нет. У нас на столе три горы, два болота и две равнины, рука пуста, но следующей картой из библиотеки мы берем Diabolic Intent. Начинается наша первая главная фаза. Сможем ли мы выиграть эту игру, если в библиотеке остались: Pyre Zombie, Putrid Warrior, Disorder, Pledge of Loyalty, Backlash, Stalking Assassin, Elite Archers, Terminate, Magma Burst, Sunweb? Опишите наиболее оптимальную последовательность действий.

Дополнительная задача
Плоть и кровь

Наш Flesh Reaver блокирует устремившегося на нас в атаку вражеского Bloodshot Cyclops. После того как повреждения идут в цепочку, мы играем Unsummon на Flesh Reaver. Объясните, что произойдет дальше и куда какие повреждения нанесутся, если вообще нанесвиш повреждений произойдет.



Как победить в конкурсе

1. Для победы требуется правильно ответить на все пять задачек. Во вторую очередь будет учитываться время высылки ответов, а также изящность и разумность подобранных решений в тех ситуациях, где возможны различные варианты.

2. Если вы не справляетесь с любой одной из основных пяти задач, то можете заменить ее решением дополнительной задачи. Например, прислать ответы на первые три, пятую и дополнительную, отказавшись от четвертой. И второй вариант: если пять основных задач решены с небольшими огрехами, то правильно сделанная дополнительная задача может эти огрехи компенсировать. Однако сама по себе дополнительная задача не является необходимой, и это ваша воля — решать ее или не решать.

3. Правильное решение подразумевает четкое объяснение последовательности действий с учетом приоритетов (если это важно) и построения цепочек. Предполагается также, что противник будет, в свою очередь, действовать оптимальным образом.

4. Куда и до какого времени присылать ответы, смотрите в блоке "Участие в конкурсах". Напоминаем, что письма по электронной почте считаются пришедшими на один день позже.

5. Призовой фонд в этой раз выглядит следующим образом:

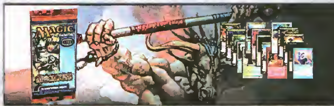
Первое место — 6 бустеров Apocalypse
Второе место — 5 бустеров Apocalypse
Третье место — 4 бустера Apocalypse
Четвертое место — 3 бустера Apocalypse
Пятое место — 2 бустера Apocalypse

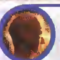
Думайте, отвечайте и выигрывайте!

Организаторы

Задачи составил
СЕРГЕЙ ШАДОВ (shad23@chat.ru).
Призы на конкурс предоставлены компанией "САРГОНА".
Организация конкурса:
DeD (dekaadr@softhome.net).

Если вы приобщились к игре Magic: The Gathering и желаете узнать больше и научиться большему, необходимо посещать игровые клубы "Магии". Во-первых, только там вы научитесь играть на серьезном уровне и сможете собрать действительно сильную колоду, наменяв или докупив недостающие карточки. Во-вторых, без практики клубной игры "Магия" процентов на пятьдесят-семьдесят утрачивает свою привлекательность и в скором времени наскучивает, как и всякое развлечение. Хотите уметь и любить играть — играйте профессионально. (c) "Мания" ■





ТЕСТ # 11 ИГРЫ В ЛИЦАХ

Компьютерные игры состоят из множества деталей. Графика, звук, геймплей, сюжет. А еще — игры, в которых мы представлены конкретным персонажем, очень сильно зависят от его личных особенностей. Вспомните Duke Nukem 3D, Tomb Raider, No One Lives Forever. Было бы настолько потрясно рубиться в DN3D, если бы там оказался не Дюк Ньюкем, а какой-нибудь тупой обезличенный морпех? А "Томбовская Наездница"? Разве не Лара Крофт создала ажиотаж вокруг серии? Я уж не говорю про Кейт Арчер, чьи реплики и тонкий английский юмор оживляли игру не меньше, чем ее снайперская винтовка.

Игры в лицах. Почему бы и нет? Внешность, поведение, речь, юмор главных героев не забываются. И не забудутся никогда. Duke Nukem 3D, Tomb Raider, No One Lives Forever, Rune, Soldier of Fortune, "Проклятые Земли", "Корсары". Участвуйте!

Условия теста

К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Таким образом, ваши шансы правильно ответить на вопрос возрастают на порядок, так как вам остается лишь выбрать, какой из предложенных вариантов — правильный.

Пользоваться можно любой *проверенной* информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Duke Nukem 3D — эту игру знают, наверное, все. Вдоль, поперек и по диагонали. Но известно ли вам, откуда происходят многие знаменитые фразы **Дюка Ньюкема**? Фразы, правда, несколько переиначены и в некоторых местах с трудом узнаваемы, но все же узнаваемы. Итак, это — ужастик, который называется...

А. Pet Sematary (Кладбище домашних животных)
Б. Evil Dead (Зловещие мертвецы)
В. Hellraiser (Восставший из ада)
Г. Nightmare On Elm Street (Кошмар на улице Вязов)

Вопрос второй

Давна эта была... 1996-й год, наверное. Вышел **Tomb Raider**. В главной роли — **Лара Крофт**. Что тут поднялось! Многое происходило — вы сами знаете, чего рассказывать. На самым шокирующим "достижением" крофтомании можно считать патч, превращавший игру в...

А. Tomb Raider vs. Indiana Jones
Б. Diablo Raider
В. Lara's Adventures Out Of Time
Г. Nude Raider

Вопрос третий

В последнее время шпионские боевики 60-х стали воспроизводиться во всех возможных вариантах. То очередной "Остин Пауэрс" выйдет, то вот **No One Lives Forever**. И хотя Джеймс Бонд не ушел на покой и сейчас снимается очередной фильм "бондианы", все же NOLF сильно отпечаталось в сердцах народных, вплоть до того, что собираются снимать фильм про похождения бравой **Кейт Арчер**. Кстати, носчет Кейт Арчер. Как вы, несомненно, помните, главная героиня NOLF отличилась еще и тем, что постоянно таскала с собой...

А. Заколку
Б. Расческу
В. Косметичку
Г. Контрацептивы

Вопрос четвертый

Древние мифы и легенды северных стран хронически не способны обходиться без викингов, богов-Торов (не путать с Ториками) и тому подобных персонажей. **Rune** прекрасно дает понять, что забывать эту тему не стоит. Рагнар жив, и вышедший недавно **Halls of Valhalla** это железно подтверждает. А в курсе ли вы, куда мечтают попасть все викинги?

А. Рай, Небеса
Б. Хель
В. Нирвана
Г. Валгалла

Вопрос пятый

"A **Soldier of Fortune** is the name of a game..." Как-то мне попалась мр3шка с этой забавной песенкой, за чьим авторством — увы, не знаю. Кстати, про "солдат удачи" пели еще "Дипы" (Deep Purple). А игру делала Raven Software. А помогал им в этом реально существующий наемник, уже отошедший от дел. Зовут его?..

А. Арнольд Шварценеггер
Б. Курт Рассел
В. Джон Маллинс
Г. Брюс Уиллис

Вопрос шестой

Русские игры тоже не остаются в долгу перед ларами и дюками. Известный российским геймером парень по имени **Зак** (от фамилии руководителя проекта — Дмитрия Захарова?), случайно попавший на аллод Гипат (**"Проклятые Земли"**), вовсе не хотел туда попадать. Он просто был...

А. Крутым героем
Б. Муад-Дибом
В. Избранным
Г. Никем он не был. Он домой хотел.

Вопрос седьмой

Еще одна русская игра — **"Корсары"** — с замечательным персонажем по имени Николас. Смелый корсар, хладнокровный убийца, хитрый торговец, романтичный пират... Впрочем, его вы "делали" сами, но то в игре элементы РПГ были. А вот фамилия... согласитесь, фамилия у него прикольная:

А. Шарп
Б. Филипс
В. Томпсон
Г. Аристон

Условия выполнения теста

См. раздел "Участие в конкурсах".

Подготовил Святослав Торик (torick@igromania.ru). Под редакцией Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru).

ПРИЗОВОЙ ФОНД

Его зовут Сэм. **Крутой Сэм**. Он герой одноименной игры. 3D Action в стиле старого доброго DOOM: Сэм, двустволка и монстры, материал для мясокомбината. Кровавейшая и убойнейшая игрушка с Крутым героем в главной роли.



Пять коробок **"Крутого Сэма: Первая кровь"**. Предоставлены фирмой **"1С"**. Отдадим в хорошие руки.



Wallpaper-Штурм



Ну что, художники компьютерного беспредело? Вош чос пробил. "Мания" предлогоет вом поучоствовать в **"Wallpaper-Штурме"**, новом конкурсе, идею катораго подскозали нам ***вы***, и никто, кроме вос. ***Вы*** попросили? ***Мы*** сделали. Распишитесь. Точнее — разрисуйтесь. Или кок вом больше нровится.

Итак, **Wallpapers** (также известны вам как *"обои"*, иногда употребляются в расширенной транскрипции: *"обои для рабочего стола"*, о еще — *"воллпейперы"*) предстовляют сабою рисунок, предноэноченный для помещения на десктоп в виде фоновой картинки. Он может быть абсолютно любым, ночиноя от сканировонной акварели и зоканчивая трехмерной графикой. Особенность, отличоющоя wallpaper от любой другой графики, состоит в том, что, во-первых, он всегдо зоточен под размер экроно (например, 800x600), и во-вторых, чосто (но не всегдо) предусматривает в своем дизойне то, что на нем будут розмещаться иконки приложений Windows.

Как действовать?

1. Как легко догодаться, нужно прислать сделонные вами обои. Именно вами сделанные, а не художниками Blizzord для Diablo 2. Обои должны быть в разрешении **800x600** или **1024x768** (лучше второе) в формоте **.jpg** или **.bmp**. В первом случое — *никокого сжатия не должно быть!* Иначе вернем на дороботку. ;) Во втором случае — *обязательно зоорхивированные* в **.ZIP**, **.RAR** или **.ARJ**. И, пожалуйсто, *никаких сомороспоковывающихся архивов*. Мы не горим желанием подцепить вирус и потом долго лечиться в диспонсере им. Касперскаго.

2. Обои, вами присылоемые, должны иметь отношение к компьютерным играм. Не обязательно к конкретной компьютерной игре — вы можете сделать по мотивом или в духе игр. Скожем так: смоделировав город будущего, возникший среди пустыни после опоколипсиса, или создов экспозицию из орков до эльфов, самозабвенно упивающихся пивом, вы остонетесь в рамках компьютерно-игровой тематики, а вот воспроизведя советский комбайн, осуществляющий уборку пшеницы, вы, безусловно, совершите похвальное с точки зрения потриотизма деяние, но, наверное, вошо робото тогда уже в этом конкурсе рассматриваться не будет (может, в другом, или не в этой жизни). Хотя, если вы присобачите к комбайну пару гоубиц, за рычоги в комбайне посадите киборга, о пшеничные колосья превротите в миниатюрные боллистические ракеты, по логике вещей подходящие для тех самых гоубиц... то, наверное, вы будете одним из претендентов на победу в ношем конкурсе! :)

Помимо того, вы можете использовать ЛЮБЫЕ готовые изображения. Не нужно быть художником, чтобы принять учостие в конкурсе, достаточно обладоть знанием (опять же — не обязательно профессиональным) хорошего графического редактора, ноличием этого самого редоктора (странно, правдо?) и — воображением. Можете взять пятак воллпейперов от Blizzard по второму Diablo, вырезать оттуда персоножей и расположить их на фоне... да хоть того же комбайна, если именно токой расклад вом кажется концептуольным! А можете взять корты всякой собоке уже известного Magic: The Gathering, носконировать с них зверья посимпотичней (с зубьями до когтями, с очоми страстными до голодной слюной по колено), потом повыдирать откудо-нибудь из И-нета фотак тонков да вертолетов, преобразовать их так, чтобы выглядели кок будто бы нарисовонные, и затем стравить этих сомых монстрюг с этими сомыми кок бы рисованными вертолетами да танками, типа, кто победит: грубоя техническая сило или грубоя фэнтезийноя сила.

Никаких огроничений нет. Творите кок угодно. Единственное условие — в духе компьютерных игр. И ток, чтобы итоговый результат все-токи был *вошего авторство*, а не слегка видоизмененной чужой картинкой или картинкоми.

3. Принимается от одной до пяти робот от одного учостника. Присылоть "вот пять, которые на конкурс, и вот еще тридцать, чтобы вы могли зоценить!!!", не надо. Если нам понравятся ваши пять — мы попросим вос прислать еще, если у вас есть. Донести до нос результоты своего кропотливого творческого труда вы можете следующими путями:

1) по электронной почте: ***wallpapers@igromania.ru***. Совершенно верно — ящик создон специально для конкурсо!

2) по обычной почте (но дискетах): **Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465.**

Можете привезти лично, если по-другому не получается. Вообще же, еще роз сообщаем (-юм, -ям, -вом), что отправить дело рук своих всегда можно через Интернет-кофе, от знакомых, в компьютерном клубе и вообще откуда угодно, была бы желоние. Как там в рекламе говорилось, кричолось, оролось? "Не тормозни — сникерсни", И-нет нойди, обои отошли, и далее в ритме народно-фольклорной чостушки.

4. Все прислонные работы, кроме отстойных (всегда всей душой нодеемся, что токовых не будет, но, как покозывоет проктико, таковые всегдо находятся :-)), будут выложены на компакт-диск "Монии"! Под вашими именоми, конечно же, и с тем сопроводительным текстом, который вы напишете, присылоя порождения компьютера своего, рук своих, усилий своих и прочего своего, что к делу приспособиться. А вы этот текст напишете? А это ваше дело. Хотите — пишите. Например, "меня зовут Вося, у меня своя строничка, заходи, кто хочет!", или "Вот уже пять лет, как я занимоюсь компьютерной графикой...", или "Ненавижу Лору Крофт, дура набитая, зато Дюк Ньюкем — ну токоя очоровошко! .", и т д. Что нопишете, то и будет; ничего не нопишете — ничего строшного, ваше имя все ровно будет, конечна же, присутствовать.

5. Крайний срок, до которого мы принимоем воши роботы, — **15 сентября**. Времени хватит! ;)

А если я выиграл?

Авторы десяти лучших произведений получат *по* ***специальному компакт-диску "Мании", на котором будут располагаться воллпейперы из десятков известных хитовых игр***. Огромное количество обоев самого высокого качество. Участвуйте — и диск станет вашим!

Внимание! Это — ***не все*** призы. Будет еще серия, о которой мы объявим в следующем номере. Можете быть уверены — они вас не розочоруют! ;-)

И последнее. В качестве зачина предлогоем вашему внимонию красивый wallpaper от **Ильи "J.B." Голиева**, нашего дизойнера. Его творение вы найдете но компакт-диске этого номера "Монии" в разделе *"По журналу" — "Мозговой штурм"*.

Ну что, норад, художники компьютерного беспредело? Успехо вом но творческой стезе, ярких красок и сверкающего вдохновения. Удачи! :) ■

Всегда ваш — Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru) (напоминаю: wallpapers@igromania.ru, не надо бомбардировать мой 'собачий' ящик, у него хрупкая душа и ранимая натура! ;))



КРОССВОРД #7



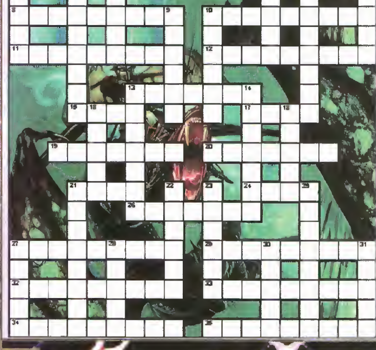
Пациенты живы? Доктор, я вас спрашиваю! Ах, живы... Ну, здравствуйте, мои дорогие пациенты! Доктор тут на самом деле ни при чем — он как жил в своем *"Rulezz&Suxx"*, так там и живет. А приветствует вас Торик, Вел. и Уж., который по ходу дела придумал еще одну вариацию пытки под кодовым названием **Кроссворд №7**.

Нынешняя пытка ничем не отличается от предыдущих вариаций, кроме того, что средняя сложность вопросов немного подросла, благодаря чему есть уверенность, что ваши мучения при отгадывании претерпят пусть не кардинальный, но ощутимый рост в сторону эскалации страданий на сантиметр головного пространства по ракурсу затрачиваемого на решение **Кроссворда** времени. Но не могу не надеяться и не надеяться не могу, что призы, которыми щедро одарила наш конкурс компания **"Руссобит-М"**, повысят ваш боевой тонус и здоровый дух в измученном теле, принеся вам долгожданную и желанную победу. Вступление окончено, спасибо за внимание, рукоплескания оставьте на потом, можете приступать, и пусть ваши игровые знания окажутся адекватны поставленной задаче.

ПРИЗЫ

Целых **5 (ПЯТЬ)** коробок с известнейшей отечественной стратегией **"Казаки. Европейские войны"** будут предоставлены тем, кто выйдет из пыточной с зажатыми правильными ответами в уцелевшей руке. Потенциальные отмучавшиеся победители уже заранее могут говорить "спасибо" фирме **"Руссобит-М"**, любезно предоставившей эти призы на наш конкурс.

По горизонтали: 1. Когда-то название этой игродельческой конторы было "Epic *********". 4. Продолжение Lost Vikings. *(последнее слово названия)* 8. Неудачная фэнтезийная стратегия, чем-то похожая на Heroes of Might & Magic и Age of Wonders. 10. Скилл у Амазонки из Diablo 2, увеличивающий точность атак. 11. Первым делом, первым делом — вертолеты... Как называется игра про "командный" вертолет Ka52? *(последнее слово названия в оригинальной английской версии)* 12. Это игра считается самой сбалансированной RTS. 13. У этого клана из "Сегуно" Ninja и Shinobi стоят дешевле. 15. Оглушающе-ошарашивающая магия. *(есть в Diablo 2, Might & Magic VII и др.)* 17. Игра от украинских разработчиков Action Forms. *(последнее слово названия)* 19. Вышедшая летом ролевая игра про зиму. *(первое слово названия)* 20. Одна из множество экономических стратегий от Impressions Games. 21. Первая игра с участием частного детектива Текса Мерфи. *(одно из слов названия)* 24. Варварский скилл в Diablo 2. *(второе слово названия)* 26. Клон Age of Empires полугодичной давности. Сюжетно — про Америку. *(ключевое слово)* 27. Third Person Action в мире Might & Magic. *(первое слово названия)* 29. Ролевый сериал — Fairy Tale *********. 32. Фирма, разработчик и издатель, прославившаяся такими играми, как Full Throttle, Monkey Island, Maniac Mansion. 33. Еще не вышедший клон Dungeon Keeper от Mucky Foot Studios про космическую станцию. 34. Известнейшая пластилиновая игра. 35. Наверное, это единственная аркада, которую когда-либо делало Westwood, да еще и по известному ужастику. *(первое слово названия)*



По вертикали: 1. Разработчики позапрошлогоднего 3D Action про фашистов — Martyr. *(второе слово названия)* 2. Templar ******* — здание в StarCraft, позволяющее изучать Psionic Storm. 3. Сюжетное продолжение "Цивилизации" — но не Civilization 2! *(первое слово названия)* 5. Удобное оружие для амазонки из Diablo 2. 6. Без этой игры не была бы и StarCraft. 7. И снова здравствуйте: симулятор автоугонщика. (второе слово названия) 9. Великолепный квест примерно 1995-го года

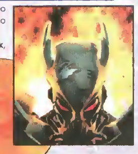
выпуска. Его название состоит из восьми слов. Нужное вам — последнее. 10. Грустная история почтальона-маньяка от Running With Scissors. 13. Про этого героя было снято всего три полнометрожных фильма. А также сериал, "дополнения" и ОГРОМНОЕ количество игр на разных платформах. Кстати, говорят, Хоррисон Форд уже дал согласие на участие в четвертой части. *(назовите имя героя)* 14. Stor Trail — это вторая часть. Shadows Over Rivo — третья. Третья часть чего? 16. *****Pork, например. 18. Девушка, катающаяся на драконе, могла быть замечена вами в игре... *(последнее слово названия)*. 21. Один из первых русских 3D Action. 22. Aliens ****** Predator. 23. У нас это игра известна как "Морские Титаны: Зов Глубин". В оригинале оно зовется намного проще *(второе слово названия)*. 25. Умение вампира из Might & Magic VIII, позволяющее ему превратиться в туман. 27. Как зовут отважного роллийца, который принимал участие в создании недавно выпущенной второй части этих знаменитых автогонок? 28. Самое распространенное название для всех мрачных игрушек. ***** Track, Shadow of *****, *****trop Dungeon и так далее. 30. Один из четырех первоосновных элементов магии. 31. "Уклонческий" скилл в Diablo 2.

Комментарии

1. Все слова, зашифрованные в Кроссворде, даны на английском языке. Слово с апострофами пишутся без оных. 2. Условия участия смотреть в соответствующем разделе. 3. Кроссворд с н-дцотой попытки сделал **Святослав Торик**, *torick@igromania.ru*. С превеликим удовольствием предотвращал эти попытки **Геймер**, *gamer.sabako.igromania.ru*.



СКРИНТУРС #7



И снова здравствуйте! У нас "Скринтурс". А у вас? А у вас должен быть компакт-диск, без которого весь нижеприведенный текст теряет свою актуальность и функциональность ввиду отсутствия своего материального представительство и воплощения.

Все осталось по-прежнему: первые шаги заключаются в том, что вам нужно взять **компакт-диск**, прилагаемый к журналу, найти там раздел ***"Скринтурс"*** и в него заглянуть. Внутри вы найдете девять скриншотов из различных игр. Нашли? Теперь вам нужно определить, из какой игры какой скриншот взят, написать нам письмо, где указать все это, и отправить его в соответствии с условиями, прописанными в разделе *"Участие в конкурсах"*.

По старой доброй традиции, в призовой фонд "Скринтурса" попадает очередной хит. Нынче это **Fallout Tactics: Brotherhood of Steel**! Учитывая, что игра вряд ли нуждается в представлениях, я вам не скажу, что это хитовейшая походовая стратегия в мире **Fallout**. Вы же и так это знаете, верно?..

Составитель "Скринтурса": Святослав Торик

Конкурс по картам для COUNTER-STRIKE

Часто задаваемые вопросы и ответы.

В прошлом, июньском, номере "Мании" мы объявили конкурс по картам для Counter-Strike. К настоящему моменту нам пришло несколько уровней и огромное количество вопросов на тему конкурса. Мы решили составить этакий FAQ (Frequently Asked Questions), в котором все эти вопросы будут всесторонне освещаться.

На вопросы отвечает председатель конкурсного жюри от "Мании" — or@NGE (*orange@igromania.ru*).

1. Могут ли в конкурсе участвовать две или более карт от одного участника?

Нет. Дабы уровнять шансы на победу, мы рассматриваем только одну карту от каждого участника. У вас несколько? Выбирайте самую лучшую.

2. Могу ли я прислать карту, сделанную давно, но не для конкурса?

Да, рассматриваются все карты, кроме тех, что уже участвовали в каком-либо ином конкурсе.

3. В условиях конкурса сказано, что рассматриваться будут только карты для режимов CS, DE и AS. Но ведь существует еще режим es (побег), да и модификация Knife Arena... Почему вы не принимаете их на конкурс?

Карты ES рассматриваться не будут по причине очень низкой популярности этого режима, а Knife Arena не входит в стандартную поставку Counter-Strike.

4. Не Counter-Strike единым живут геймеры! Как насчет карт для других модов или для оригинальной Half-Life?

Нет. Конкурс по картам только для Counter-Strike.

5. Можно ли перед отправкой карты на конкурс «обкатать» ее на каком-нибудь из публичных серверов?

Не можно, а нужно! Если нет возможности опробовать карту с живыми игроками, пользуйтесь хотя бы «услугами» ботов.

6. В условиях конкурса есть пункт о так называемых «римейках». У меня возник вопрос — что будет считаться римейком? Ведь de_dust с de_dust2, например, «роднят» только похожие текстуры, в то время как структура уровня совершенно другая. А тем не менее, второй "даст" многие называют римейком первого...

Объясняем: римейком считается карта, сделанная *на основе* существующей карты, т.е. если вы возьмете тот же de_dust, поставите там пару новых ящиков и сделаете новый проход, это и будет римейк. Если же вы, используя текстуры de_dust, сделаете совершенно новую карту, это уже не римейк.

7. Карта с waypoint'ами для ботов получает преимущество перед другими?

Видимых преимуществ карта не получит, но наличие waypoint'ов крайне желательно.

8. А для чего вам потребовались исходники карт?

Для определения оригинальности и авторизации карты. На компакт-диск исходники выкладываться не будут.

9. Будет ли при оценке карты учитываться параметр r_speeds?

Будет, но не в первую очередь, так что можете себя не ограничивать.

10. Могут ли несколько человек принимать участие в работе над картой, и кто из них получит приз в случае победы?

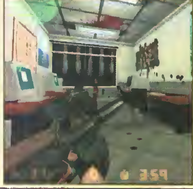
Могут. Кому получать приз — решать вам.

11. А как вы поступите в том случае, если придут две одинаковые карты от разных авторов?

Одинаковых карт не бывает. Но в случае, если от двух лиц придут идентичные или очень похожие друг на друга карты, оба участника либо смогут внятно объяснить причины недоразумения, либо дисквалифицируются. Даже если это суперклассная карта.

12. Не могли бы вы напомнить условия конкурса?

Напоминаем! ;)



Условия участия

Для участия в конкурсе вам нужно создать свою карту для Counter-Strike с одним из трех режимов игры (спасение заложников (CS), закладка бомбы (DE) или сопровождение очень важной персоны (AS)) и выслать готовый уровень на специально созданный для конкурса e-mail: *counter@igromania.ru.*

Вы также можете выслать карту на любом популярном носителе (CD-R, CD-RW, DVD-R, дискеты 3.5", Zip-дискеты) в редакцию по адресу: **Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465.** На конверте обязательно указывайте: **"CS-конкурс"**. Не забудьте написать свое имя и фамилию, а также адрес, телефон, e-mail, дабы с вами можно было связаться в дальнейшем.

Обязательные условия участия

1. Карта должна быть создана с нуля. Римейки — измененные варианты существующих карт — на конкурс не принимаются. Уровень должен быть полностью откомпилирован (**qbsp**, **qrad** и **vis** с максимальными параметрами). Наличие в архиве исходников карты (файлов .map и .rmf) также является обязательным условием. Карты без исходников рассматриваться не будут. И наоборот — исходники без bsp-шек не принимаются.

2. К карте, присылаемой на конкурс, допускается присоединение дополнительных текстур, звуков и моделей (но не моделей игроков и оружия). В этом случае от вас потребуется сама карта и необходимые к ней файлы. Но не переусердствуйте — оставьте в архиве только файлы, необходимые для нормальной работы карты. Удалите текстуры и звуки, которые не используются на карте. Запрещается изменять стандартные модели, элементы игрового интерфейса и программный код.

3. Вы можете использовать любой редактор, поддерживающий Half-Life. Например: **Quake Army Knife 5.0** (QuArK), **Qoole 99** или **WorldCraft 2.0** и выше. Эти программы вы найдете на диске №6 "Мании". Также можно использовать **Tread** или **QERadiant** (любая версия с Half-Life плагином). Все редакторы работают с Half-Life (а следовательно, и с Counter-Strike).

4. Все файлы должны быть запакованы в архив **zip/rar** с соблюдением структуры директорий. Просьба не присылать самораспаковывающиеся архивы и инсталлеры — они рассматриваться не будут.

А что потом?

Все карты будут оцениваться в первую очередь читателями, то есть вами. Вы сможете найти карты на компакт-диске **"Игромании"** (надо полагать, начиная со следующего номера: пока еще рано что-либо выкладывать), а также на сайте **Counter-Strike.Ru**. Каждую карту вы можете оценить по десятибалльной шкале. Письмо с оценками присылайте на *counter@igromania.ru* либо на почтовый адрес редакции с пометкой **"CS-рейтинг"**.

Ваши карты будут обкатываться, рассматриваться и подвергаться всяческим исследованиям на официальном сайте конкурса - **Poligon.Counter-Strike.Ru** (ведущий проекта - **PlaneCrazy**). Там же вы можете запостить свое произведение, а также скачать карту-претендент и проголосовать за понравившуюся. В форумах **Counter-Strike.Ru** ожидается жаркое обсуждение карт-участниц.

Окончательный вердикт картам будет выноситься по трем параметрам: голосование на **Poligon.Counter-Strike.Ru**, голосование читателей Мании и мнение редакционного жюри. Председатель: **or@NGE** (*orange@igromania.ru*). Участники жюри: **Илья "J.B." Галиев** (*jb@igromania.ru*), **Геймер** (*gamer.sobaka.igromania.ru*) и **Святослав Торик** (*torick@igromania.ru*).

Призовых мест — ровно **тридцать**. Каждый участник, приславший карту, вошедшую в тридцатку лучших, в любом случае получит: коробку с игрой **"Крутой Сэм: Первая Кровь"**, выпуск журнала **"Геймпостер"** и уникальный компакт-диск **"Igromania's Counter-Strike"**, который будет выпущен нами тиражом в 30 экземпляров. Первая двадцатка помимо вышеперечисленного получит еще и коробку с игрой **"Дальнобойщики 2"**.

Тот, чья карта займет первое место, получит главный приз — *суперсовременный системный блок* от фирмы *«Стайл Микро Системс — ПК»* *(www.sunup.ru).*

Конкурс продолжается до 15 августа

Карты не рецензируются и не возвращаются. Редакция оставляет за собой право использовать карты в некоммерческих целях с обязательным указанием авторства. Редакция не несет ответственности за текстовое и графическое содержание карт и текстур.

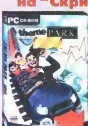
Все организационные и технические вопросы по конкурсу присылайте на counter@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции с пометкой "CS-конкурс". ■



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №05/2001



Ответы на "Скринтурс №5"



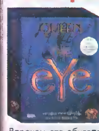
Я паражаюсь (с) Доктор. Неужто величайший "сим" савременности aka SimTheme Park уже никому не нужен? За моей спиной оккуротной стопочкой возлежат пять корабочек, и в момент подведения итогов по "Скринтурсу" я уже серьезно подумывал — а не оставить ли их себе? Столько неправильных ответов к нам еще никогда не приходило. С превеликим трудом мы с Геймеромноскребли нужное количество ответов — и под столом смотрели, и мешки с письмами перетрясли, и электронку раз десять пересматривали, пока главвредо не было, — увы и ах. Но тем не менее, ответы есть, победители есть, и это — следующие лица и никнеймы.

Победители

1. Александр (energo@icc.surw.chel.su)
2. Сидоров Николай (nikos@renet.com.ru)
3. Березкин Д. Г. (Зеленоград)
4. Семенов Денис (Санкт-Петербург)
5. Shady Hacker (shadyhacker@yandex.ru)

Поздравляем!

Ответы на "Тест №9: Тяжелый рок в компьютерных играх"



Надо сказать, ваши ответы меня порадовали. Уж не знаю, откуда информацию брали, но писем было много, а правильных комбинаций "цифры-буквы" больше половины. Впрочем, это обуславливается одной маленькой деталью.

Все дела в последнем вопросе. Напомню вкратце: *"Что сделала группа Yes по отношению к игре Homeworld?"* Очень не-



большой процент ответивших убеждал меня, что Yes писала для игры музыку. Но в основном отвечали, что они записали только сингл Hameworld под одноименную игру. Один из читателей даже предположил, что сингл звался "The Ladder". Нет, "The Ladder" — эта альбом, но который вошло песня Homeworld (альбом, кстати, посвящен умершему в 1999-м году участнику Yes Брюсу Фэйрбэйрну).

В общем, верны оба варианта ответов: что 7. Б, что 7. Г. Для игры Homeworld группа Yes писала музыку, в частности — сингл Hameworld.

Остальные вопросы не вызывали подозрений и сомнений. Вот разве что наш всесильный Иван Рожнев обазнался: альбам KISS, связанный с гадичной давности шутером, назывался Psycho Circus, а не MTV Unplugged. Ничего, и "заслуженные читатели Игромании" могут ошибаться. Вполне нормальное явление.

Система случойной выборки победителей действует и продолжает радовать: одно письмо из Красноярска, одно из Новороссийска, остальные — е-мыльные, без определенного места жительс... в смысле — отправления.

Правильные ответы:

1. А, 2. В, 3. В, 4. А, 5. Г, 6. Б, 7. Б, Г.

Призеры

1. Руднев Игорь (Красноярск)
2. Тыщенко Михаил (Новороссийск)
3. Bobrov (bobrovura@hotbox.ru)
4. Pavel Suvorov (pavlinius@mtu-net.ru)
5. BigMike (BigBearMike@yandex.ru)

Эти господа обрекли себя на верную смерть от счастья, сомневаюсь, что в России можно насчитать огромное количество граждан, имеющих Queen The Eye. И я даже с гордостью думаю иногда: мал, ван он, раритет мой, купленный черт знает когда, стоит на полочке...

Ответы на "Кроссворд №5"

Правильные ответы:

По горизонтали: 1. Talansoft, 5. Battlecry, 9. Patrol, 10. Eye, 12. Realms, 13. Atamic, 14. Poptap, 15. Law, 16. Ssg, 17. Imperia, 19. Lol, 21. Sin, 22. New, 23. Ice, 25. Invasian, 26. Frontier, 27. Oni, 28. Man, 31. Ion, 32. Axe, 34. America, 36. Nom, 37. Usa, 39. Insane, 41. Albion, 43. Carpet, 44. Sid, 45. Racing, 46. Transport, 47. Unleashed.



По вертикали: 2. Appeal, 3. Outlaws, 4. Shogo, 6. Theft, 7. Ellipse, 8. Rising, 10. Escape, 11. Empire, 17. Indiana, 18. Andasia, 20. Orion, 24. Cyrax, 29. Meiers, 30. Lizard, 33. Omikran, 35. Bunnies, 36. Nascar, 38. Apagee, 40. Sheep, 42. Image

Призеры и их призы

1. Иван Рожнев (Пушкино) — No One Lives Forever
2. Игорь Руднев (Красноярск) — No One Lives Forever
3. Сергей Алин (Москва) — No One Lives Forever
4. Mike Gerasimov (или все-таки Darkmaster?) (dubrovamag@mail.ru) — No One Lives Forever
5. Денис Семенов (densse@mail.ru) — No One Lives Forever

Дорогие победители, призы к вам уже идут. Если через неделю после покупки журнала вы не получили приз — свяжитесь с редакцией (почта, телефон, телеграф...), возможно, по каким-то причинам приз выслать не удалось (например, Тарик злобно умотал в отпуск и "забыл" отправить призы).

Ответы на "Пять турнирных задач"

1. Проблемы саблезубых чудищ

Voice of All имеет защиту от красного и, соответственно, может быть убита Thorn-scape Battlemage с кикером. То, что в стоимости кикера Thornscape Battlemage используется красная мана, не меняет цвет источника повреждений (зеленый). Соответственно, правильный ответ — убить Thornscape Battlemage'ом Voice of All

и объявить атаку. Как минимум, Raging Kavu должен пройти и принести победу.

Примечание. Для большинства ответивших задачка проблем не составила, хотя не все сообразили, что зеленому Thornscape Battlemage нужно накастовать ихний protection Voice of All.

II. Хитрый следопыт

Так как мы всегда считаем, что противник играет правильно, то ответом на эту задачу следует признать последовательность из блокирования Firebrand Ranger'ом Benalish Lancer'а, использование его способности положить землю (конечно, это будет недостающее нам болото) и игра Agonizing Demise с кикером в Shivan Wurm. После атаки у нас не останется существ, у противника — только повернутый Benalish Lancer, а соотношение по количеству жизни будет 2-2. Ни о каком выигрыше на этом ходу речи не идет, так как единственный вариант, когда мы выигрываем, это если противник окажется самоубийцей и на опережение Agonizing Demise пожертвует Fires of Yavimaya в червя. Зато на следующем ходу в атаку устремится наш Raging Kavu, у которого haste и три в атаке...

Примечание. Порадовал энтузиазм кое-кого из отвечавших, сначала сыгравших способность Firebrand Ranger, а потом поставивших его в блок. Оригинально.

III. Операция "Шиворот-навыворот"

Правильной последовательностью является:

1. Атака Cavern Harpy — у оппонента 4 жизни.

2. Попытаться скастовать Ravenous Rats с руки, но запретить их с помощью Foil, сыграв его за альтернативную стоимость и сбросив при этом остров и Spite/Malice.

3. На фазе оплаты противник вынужден будет потерять пять жизней, так как карт в руке у нас уже нет, а у него — аж целых 5.

Примечание. Безоговорочно решена всеми ответившими, причем в самых разных вариантах. Карo только под Foil не скидывали! . Некто умудрился даже сыграть крыс, потом вернуть за 1 жизнь Cavern Harpy, потом сыграть ее снова и откаунтрить файлом за альтернативную стоимость. И чем ему так приглянулись крысы, и за что он так невзлюбил гарпию? Решению это никак не помешало — просто противник потерял от Dark Suspicions не пять жизней, а ровно столько, сколько у него оставалось.

IV. Эх, какие змеи — чудо как хороши!

В этой задаче есть красивое решение, которое отнюдь не является оптимальным, но все равно приятно, что некоторые читатели прислали два ответа на задачу.

Первый вариант. Блокируем Flametongue Kavu нашим Jade Leech, одного из Vodalian Serpent блокируем с помощью Nightscape Battlemage, а второго пропускаем, чтобы остаться после атаки с одним очком жизни. Далее, после ухода повреждений в цепочку, используем Dream Thrush, чтобы сделать один из наших островов лесом и сыграть Fleetfoot Panther, которая благодаря Jade Leech стоит 1GGW. Пантера приходит, исходящий от нее эффект гейтинга (т.е. что надо зверя поднять в руку) кладется в цепочку, Tidal Visionary красит Nightscape Battlemage в белый цвет и мы возвращаем его в руку. В итоге после атаки у нас на столе Sky Weaver, Jade Leech, Tidal Visionary, Fleetfoot Panther и Dream Thrush. У противника — два Vodalian Serpent. На своем ходу говорим Nightscape Battlemage с синим кикером, отправляя двух Vodalian Serpent противнику в руку, и идем в атаку на 12. У противника остается 4 очка жизни, и в свой ход он может поставить на стол лишь двух, к тому же — наземных блокеров. Выигрыш гарантирован, о каким образом будет происходить наша последняя атака, в общем-то, уже неважно. Можно поднять в воздух покрашенного Jade Leech, а можно тупо ломонуться всей толпой.

Вторым, более красивым, вариантом является все та же последовательность блокеров, забирание боевого мага в руку, но говорим мы его уже с красным кикером, уничтожая себе один из островов! В результате Vodalian Serpent *никогда* не смогут нас атаковать, так как оставшийся на столе остров Dream Thrush будет каждый раз перед атакой противника переиначивать, скажем, в гору. Выигрыш достигается поднятием в воздух Fleetfoot Panther и покрашенного Jade Leech.

Примечание №1. Некоторые забывали трансформировать один из наших островов в лес с помощью Dream Thrush и несколько поспешно играли Fleetfoot Panther, не имея возможности доплатить за нее одну *зеленую* ману, обусловленную наличием Jade Leech на столе. Это — грубейшая ошибка, на которой срезалось большинство тех, кто претендовал на победу в конкурсе, решив все остальное.

Примечание №2. Некоторые перекрашивали Nightscape Battlemage в зеленый, некоторые — в белый. Интересно, чем у каждого был мотивирован соответствующий выбор? Время начинать писать диссертацию по психологии, господа. ;)

V. Жестокая тирания

Этот вопрос оказался довольно тяжел в подсчете возможных заведомо неверных вариантов, но правильная последовательность такова.

1. С помощью Planar Portal берем Urza's Guilt — жизнь за эту итерацию не теряем, т.к. происходит эффект не «взятия карты», а положения ее в руку (put into your hand), используем всю ману, оставляя развернутым лишь один Forsaken City.

2. В свой upkeep уносим из игры Allied Strategies и одно из болот, чтобы развернуть два Forsaken City. Итого у нас семь развернутых земель.

3. В фазу взятия карты платим горой и островом за Phyrexian Tyranny и берем карту, какая это карта — не имеет значения. У нас осталась пять маны и все еще восемь очков жизни.

4. Теперь для начала стоит слетать в атаку Cavern Harpy и довести счет жизни противника до 8. Затем, во вторую нашу главную фазу, положить на стол болото и, заплатив четыре маны, сыграть Urza's Guilt. Оставшиеся две маны заплатить за одну из карт, которую принесет Urza's Guilt, а за вторую придется терять жизнь, так как свободной маны больше нет. Итак, мы на игре Urza's Guilt потеряли шесть жизней, а оппонент — все оставшиеся восемь, так как у него, по условиям задачи, все земли повернуты и заплатить за взятие карт он уже не сможет.

Примечание №1. Вариант ответа с использованием Agonizing Demise в расчет не принимался в виду своей неоптимальности — через Urza's Guilt убийство противника происходит на порядок быстрее. Вообще, проверяя решения задач, под конец мы смотрели первым делом на две вещи: что ищется с помощью Planar Portal и, если Urza's Guilt, то используется ли свойство Dream Thrush для острово-лесистого метаморфозиса. Если все оказывалось ок (редко), то уже читали остальное.

Примечание №2. К вопросу об Indentured Djinn: не надо путать английские глаголы "may" и "must". Большая разница.

Возвращение невозвращенца

Это задача не столько на знание правил, сколько на сообразительность. По правилам, Capsize, сыгранный с кладбища с buyback, вернется в руку, но хитрость задачи мы оставили на математическом подсчете количества маны, необходимой для этих действий.

Правильной последовательностью нужно считать игру Yawgmoth's Will за болото и два острова, затем — Dark Ritual с кладбища, и у нас появляются три черные маны

к пяти развернутым землям; итого — восемь маны. Зная, что Capsize с buyback'ом стоит шесть маны, многим было непонятно, зачем их нам восемь. Вот тут и возникает совсем маленькая хитрость: оставив эти восемь маны в пуле, нужно сказать Capsize с buyback'ом (остается две маны), вернув себе в руку один из повернутых островов, затем положить его в игру — и вот теперь есть третья мана, которой не хватало, чтобы вновь сыграть Capsize.

Победители

1. Дортман Игорь [dart@dat.ict.nsc.ru] — 4 бустера Planeshift + альбом для карт Ultra Pro в стиле 4-th Edition

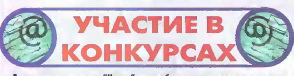
2. Гориленко Игорь aka Govr [petrakov@cityline.ru] — 3 бустера Planeshift + коробка для карт в стиле Urza's Legacy

3. abyssmal [abyssmal01@yahoo.com] — 3 бустера Planeshift + коробка для карт в стиле Urza's Saga

4. Sergei Badin [ezh-off@mail.ru] — 2 бустера Planeshift + коробка для карт в стиле Urza's Saga

5. Два бустера Planeshift остаются в редакции, так как полностью правильных ответов больше не было и, как следствие, пятое место осталось незанятым.

Над подведением итогов работали: Святослав Торик, Геймер. Подготовка ответов на "Пять турнирных задач": Сергей Шадов, примечания — DeD. Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурсы: Денис Давыдов и Святослав Торик. Осуществление выдачи призов: Святослав Торик (torick@igromania.ru). Призы на конкурсы предоставлены журналом "Игромания" и компанией "Саргона".



Для участия в конкурсах "Мании" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Теперь подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, **Тест** выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. **Кроссворд**: 1. Gomer. 2. Soboka. 3. Igromania. 4. Ru и так далее. **Скринтурс**: 1 — Приключения Крокодила Данди. 2 — Russian Davydoff's Gambit. **Пять Турнирных Задач** требуют развернутых ответов, где необходимо указывать номер и название задачи и, естественно, наиболее полный вариант решения оной.

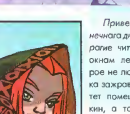
2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО** пишите название и номер конкурса, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах и шлете ответы бумажной почтой, присылайте ответы **РАЗНЫМИ ПИСЬМАМИ** (иначе сортировать становится очень сложно, и теоретически возможен вариант, что ответ на один конкурс будет учтен, а другой просто затеряется в общей массе).

3. ***Присылать письма с ответами*** можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: **Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465**. Электронная почта: **editor@igromania.ru**.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" №04, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №06.

5. Если вы живете в Москве, то вам предстоит подъехать за призом в редакцию. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются. Ко дню поступления журнала в розничную продажу призы уже должны найти своих владельцев. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону, по почте или по электронке **torick@igromania.ru**) — возможно, произошел катаклизм и мы утеряли ваш адрес.

С уважением — редакция (aka Святослав Торик).



Привет и солнечнога дня вам, дарогие читатели! За окнам лета, катарое не любил талька зажравшийся эстет помещик Пушкин, а также Геймер, катарый вечна всем недавален. Удивительна, что, несмотря на легкомысленное время года, письма вы пишете нам умные и серьезные. Мы решили собрать их в одну большую кучу и ответить на все сразу. Так что «Пачта» перед вами не прастая, а запредельная, в катарай рассматриваются вапрасы ВР — пагружения в виртуальную реальнасть, ИР — искусственнага разума и прачие актуальна-аббревиатурные праблемы типа наличия жизни на Марсе.



Привет всем! Как савершенна верна заметила наша ачаравательная Катя, нынешняя «Пачта» далека от журналистско-журнальных праблем, как Юпитер ат Альфа Центавры (на космас потянула... может, к подступающему палналунию?) и как пивной киаск ат нашей редакции (целых шесть минут сарак шесть секунд быстрага ходу!..). За последние несколька намеров поднялась и взашла, акрепла и заматерела, встала в палный рост и дастигла палавай зреласти несколька тем мазгавывертскай умазагибачнай напровленнасти, катарым мы сегадня намерены дать аканчательное разрешение, твердый заворат от глинабитных варат, вынас сарных мазгав из избы метким выстрелам из BFG и, так сказать, праставить все наши с вами жирные тачки над иксами хилыми i, теми самыми, что давна толпятся ва чреве сытых голав не рубящих в играх некатарых филасофов и психалагов. Ну чега — паехали?.. Пристегните ремни безапасности к саседу по койке; мы начнем с «пагружения в виртуальную реальнасть».

Письмо №01

Привет, дорогие редакторы любимого и самого рульного и наирулезного журнала на территории РФ. Прочитав в 4-м номере 5-е письмо некоего Eletsky, хочу таже написать о человеке, который посвящает 80% свободного времени играм. Этот человек сам Я. Можно сказать, что я и вправду подсел на острые игры, так как если куда приезжаю и там нет приличного компа, то мне уже хреново. Встав утром, а утро у меня начинается, когда я встану, :) я, быстренько перекусив, иду бодрым шагом к компу. Сев за него, скажем, в 2 часа дня, я вылезу где-нибудь ближе к 10-11 вечера — поесть-то нада. В 12 начи у меня халявный (пока) инет. Спать я ложусь в 5 утра, но, конечно, не каждый день.

Такая игромания :) делает свои отложения и на мою психологию (вообще-то я психически здоров): если раньше я мог, скажем, купить себе пакет чипсов за 30 р., то теперь мне не позволяет это сделать та мысль, что если я добавлю к этим 30 рублям еще 50, то куплю новую игрушку или журнал. Тяжелая жизнь, но что тут поделаешь, не могу я спокойно смотреть на новый CD с игрушкой, не поиграв в нее часов так 5.

Раньше, когда говорили о том, что компьютеры — это наркотик, я смеялся над этим утвержденнем, но теперь верю.

Наилучших пожеланий лично Геймеру и процветания всей "Игромании".

ingrem@chat.ru

Катя

Да, тяжелая жизнь у человека. Правда, неясно, чем ан в этай тяжелай жизни занят. Ведь, судя па письму, ан не учится и не работает. А талька играет. Падазреваю, сидя на шее у радителей. Правда, а палнаценнам пагружении в ВР речи нет — вынырнуть аттуда на предмет пожрать он пака не забывает. Вот кагда ега будут кармить при памащи трубачек или внутривенных инъекций — значит, действительна ушел в ВР!

Другай вапрас, чта психалагическая зависимасть ат кампа у него создалась так же, как у детсадавца, привыкшего сжирать килограмм канфет в день, вазникает зависимасть ат сладкого. Остается надеяться, что да диабета не дайдет.

Кстати, человек! Ты не спросишь у предков, вдруг им пaдайдет для удачерения симпатичная рыжая девица с нежным характерам? А при ней брат-недаумак с именем, начинающимся на букву «Г»? Мы тут пасовещались и решили, что на такие условия жизни сагласны...

Геймер

Ну, по паваду брата-недаумка мы с табай, симпатичная да рыжая, патам атдельна пабщаемся, без свидетелей, а пака что — выделю-ка я три фармы зависимасти. Один, два, три...

Первая: *физиалагическая*. Компьютерные игры такавай не образуют. Или, может, у вас ламка, если вы неделю за кампам не посидели, такая, что арганизм в трубачку жевательнага табака сварачивается? Не смешите маи патраха.

Вторая: *психалагическая*. Устойчивая тяга и не менее устойчивая привычка ка всему тому, что предоставляют нам компьютерные игры. К разряду тай же фигни атнасятся алкоголь, наркотик, сигареты. Или — телевизар (хотите астрых ащущений — папрабуйте не позволить вашей маме пасмотреть ачередную серию ее любимой "мыльной аперы").

Плюс есть еще третья фарма зависимости: эта кагда *праста любишь* компьютерные игры. Как ни странна, от нее асвободиться сложнее всего, так как каждый раз встает резонный вапрас: а нафиг? Ну люблю я играть в игры, и тачка! Знаете, нарад, вот как-та раз я бросал курить. Сначало с трудом, матерясь на весь свет, преодолел физиалагическую тягу (индустрия по праизводству жвачек здарова нажилась на мне в тот период, а я ванял как ходячая реклама "Дирола", и даже пива не могло притупить ега чарующега арамата без сахара). Однавременна кое-как разделался с психалагической тягой (ну привык я каждые палчаса-час пахадить с сигареткай в зубах, эта и отдых, и вазможнасть сабраться с мыслями, и многае другое). А патом, не покурив месяца три-четыре и аканчательна "асвабадившись", с удавальствием начал курить снова. Патаму как пришел к выводу, что, памима всего прочега, праста люблю курить, и не волнует меня, как эта на маих легких сказывается и каким бокам через двадцать лет выйдет. Один раз живем, черт вазьми!

Мысль праста: компьютерные игры абразуют вторую и третью фарму зависимасти, без физиолагическага привыкания. Ставим запятую и переходим к следующему письму.

Письмо №02

К вопросу об уходу из реальности. Есть у меня друг. Года три назад я начал пытаться вывести его из состояния полного виртуального помешательства — дома у него инет халявный, и сидел он в нем все время после школы, редко прерываясь на уроки и еду. Длилось это шизо лет 5.

Вот и года 3 назад я познакомил его с футболом, и всего через полгода его уже не узнать — подтянулся, щеки порозовели, разговор можно было вести не только о компьютерах, так-то. При уходе в виртуальность еще не все потеряно. Когда можно человеку дать равноценную, а еще лучше — более сильную замену виртуальности. К сожалению, эту замену часто трудно найти.

Засим все, прощаюсь, надеюсь на ответ, привет.

Денис



Катя

Это письмо служит ответом на предыдущее. Человек болел компом 5 лет, хотя, опять-таки, о «погружении» речи нет — ведь у него остались друзья в реале. Которые и позаботились о том, чтобы вместо одного наркотика подсунуть ему другой — футбол. Надо сказать, замена хорошая, как в смысле здоровья, так и социальной адаптации (футбол, если правильно помню, игра коллективная). Мне известен другой случай — когда прикипевшему задницей к компьютеру сыну-сколиознику мать купила щенка овчарки. Помогло. Сейчас собаке год, а сын все свободное время проводит с ней в парке, где гоняет любимую Джесси с автомобильной шиной на шее — чтобы у нее была ровная спина. А можно купить машину, или познакомить с девушкой, или...

Короче, общий вывод такой же, как и из прошлого письма: наркотой компьютер считать нельзя, привыкания он не вызывает, люди просто стараются приятно структурировать время. Хотя порой перебарщивают.

Геймер

Хм! Ну да — теперь с этим парнишкой разговаривать можно не только о компьютерах, но еще и футболе. Замечательно. *"Вчера я так засадил..." — "Кибердемону?" — "Да нет, вратарю, в левый нижний! Ну так вот, а потом этот как шарахнул..." — "Вратарь?!" — "Да нет же, Кидердемон, прямой наводкой, зарраза!.."*

Тов. Денис прав, утверждая, что клин вышибается клином, стул из-под сидящего выбивается битой, а бейсбол — игра для тех, кто не наигрался в лапту, пребывая в нежном детском возрасте. Если для человека компьютерные игры стали единственным увлечением в жизни, задвинув на задний план все прочие ее (жизни) радости, то умерить его игровой пыл можно лишь двумя способами: посадив за решетку (в темнице сырой) либо подсадив на что-нибудь еще. Ну, вот и подсадили орла младого — на футбол.

Но только... первое: кто сказал, что футбол — круче, чем компьютерные игры?.. И второе: не думаю, дорогая Катя, что надо упоминать про социальную адаптацию. Если человек — одиночка, то и в футболе он одиночкой останется (т.е. либо окажется лидером, либо будет в тени позади других), а если нет, то и в играх его вскорости мультиплеер увлечет. То же самое касается овчарок, девушек, автомашин и иных транзисторов на материнской плате нашего материального мира.

Письмо №03

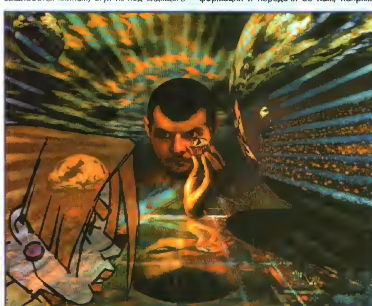
Пошла тема о зависимости... Только мое личное субъективное мнение... Зависимость — это нечто неизвестное, что касается компа... ведь зависимость чем определяется? Правильно, Миша, садись! Чувства какого-то эффекта, которое перешло за грань. С наркотой все понятно — действует физически и входит в обмен веществ. Но с компом все крайне неоднозначно. Компьютер для чего? Для обработки информации и передачи ее нам, напрямик или же в преобразованном виде аки видеоигры, видеофильмы и т.д., и т.п. Информация может быть объектом привыкания? Нет, нет и никогда.

С наилучшими пожеланиями,
djed [djedal@mail.ru]

Катя

Все действительно неоднозначно. Кроме физиологической, как уже отметил Геймер, существует такая штука, как психологическая зависимость. К инфе не привыкнешь, а вот к эмоциям — запросто. Причем многие эмоции нефигово сказываются на обмене веществ — например, агрессия, возбуждение, страх дают выброс адреналина. И если привыкнуть, жизнь начнет казаться пресной без постоянной стимуляции психики. Есть люди, склонные к наркотикам: одного раза им достаточно, чтобы подсесть на иглу. Возможно, есть и такие, кто склонен к погружению в ВР.

А может, все еще проще. Человек стремится туда, где ему хорошо. Думаю, на вопрос, хорошо ли человеку в школе, непечатный ответ знает каждый из вас. Училки достали, взрослые задолбали, беги от них хоть в тридевятое царство! У дядь и теть постарше те же проблемы, только «училки» заменяем на «начальники», а «взрослые» на «муж — жена — дети» (зачеркни ненужное). Вот тут-то и возникает компьютер, который позволяет оторваться от проблем, оттянуться и расслабиться и, что важнее, дает чувство психологического комфорта — ведь там ты всегда победитель! В сложном возрасте от 14 до 18, когда рога и крылья режутся одновременно, а жизнь ой как нелегко, комп позволяет выпустить пар и обрести равновесие. А потом чрезмерное увлечение виртуалкой проходит само собой. Что опять-таки показывает, что это не наркота, а скорее психотерапия.



Геймер

Помнится, после того, как в далеком детстве мне мама доподлинно объяснила, что морковь супер как полезна для организма и кушать ее жизненно необходимо, я, прежде морковку боготворивший, что твой кролик, начал испытывать к сему корнеплоду устойчивое отвращение... Психотерапия есть в каждой козявке, в наше восприятие лезущей. Посмотрел киношку? Психотерапия. Скушал конфетку? Психотерапия (сладкое = приятно = жить стало лучше, жить стало вкусней и веселей). Полезные вещества есть в любом продукте, что в моркови, что в свекле, а особенно, как доказал нам наш прежний дизайнер по кличке Кобан, в репе. Репа — это вообще



супер. Особенно печеная. Ее только Кобан маг есть, больше никто.

"Информация может быть объектом привыкания?" Нет. Ощущения, эмоции, которые информоция порождает? Запросто. Нужна ли говорить о полезиости воздействия марковного коротина на зрение? Не думаю. Являются пи игры психотерапией, возможиостью утвердиться в окружающем мире, почувствовать себя победителем? Ну да, конечно. Как и футбол. Или овчарка Джесси ("Фас!!!"). Вокруг столько терапевтических факторов, что и говорить-то о них боязно ("Фас!!!"). И незачем.

Зависимость — это рулезз, если нравится быть зависимым и если ничем особенным для организма и психики это не грозит. Так мне кажется. И думаю я симметрично тому, что мне кажется. Нравится тебе печеная репа — ну так потребляй! Будь она трижды дерьма или трижды супер. Мы выясняем, какие плюсы и минусы таит в себе компьютерио-игровое увлечение. Выяснили. Ощутимых минусов нет, непреодолимого привыкания не возникает, погружения в виртуальность не происходит (жрать-то вам в нашей реальности приходится, грубо говоря), а способность обрести себя в обществе не настолько сильно зависит от того, сидишь ты дома, уткнув коротиновые очи в зерцало монитора, или пинаешь мяч на радость товарищам по команде. Ну а плюсы и преимущества — штука второстепенная. Вроде есть. Ну и супер. Так что "Фас!!!" и все такое.

Катя

Не со всем согласна, но пусть каждый будет при своем мнении. Скажу лишь, что дальше в этой "Почте" есть письмо, очень грамотно ставящее все точки над «i» по поводу ВР, а также погружения и выныривания из оной.

Геймер

Именно. Остановимся на сказанном, а недосказанное вы прочтете в этом самом письме, когда до него доберетесь. Двигаемся дальше.

Письмо №04

...Мне ужасно обрыдли все эти стратегии, в которых стратежности нет в принципе. Если не считать, конечно, стратежностью постройку огромного кол-ва техники, пехоты, авиации, флота и прочего мяса с последующим обрушиванием этого хлама на голову врагу. Многие со мной не согласятся, дескать, есть же и «Противостояние» (все части), где одним лишь мясом не возьмешь. Согласен, там методы хитрее, но все ровно — топорно. StarCraft, хочу отметить, отличился в этом плане, несмотря на то, что игра старая, все ж сделано с умом. Там, на мой взгляд, вообще нельзя создать идеальную оборону (и можно ли ее создать вообще?). Множество всяких ухищрений. Можно только эффективно нападать.

Но что-то я ушел в сторону. Я хочу сказать вот что: эти зажравшиеся уроды, которые все это делают, видно, совсем не хотят напрячь свой чахлый мозг и сваять что-либо стоящее. Как, например, X-Com. На это хит прошлого века, тысячелетия, а мы, слава Богу, уже не там, а тут. Не могу понять, как можно выпускать такой отстой, как Tiberian Sun, когда уже сделана пара 3D стратегий. Это ПОЗОРНО просто. Им бы бабки с людей стрясти, и все. Если же кому-то вдруг придет в голову хорошая идея, то все остальные изврaтят ее до неузнаваемости. Так, например, Ground Control: движок хороший, графика, ландшафт — все при нем, но тупость сюжета и линейность просто добивают. Цель игры состоит в том, чтобы определенным числом единиц отколбасить все живое на своем пути. Живой пример — вторая миссия: обнаружен епископ, я бросаю последние силы на его спасение, теряю при этом половину 1-го отряда (на тут сам виноват), и эта сволочь все равно сдыхает без видимых на то причин. На кой тогда его спасать, если он сдохнет при любом раскладе? Ладно, хоть в следующих миссиях дают артиллерию и бомберы. Хоть как-то можно оттянуться. Но все равно — нет глобальности. Из миссии в миссию задания усложняются, а толку? Я понимаю, если перед тобой в начале игры появляется карта, но не разбитая на зоны, а просто карта. Ты начинаешь думать, сколько и куда войск послать, где взять деньги, как уговорить правительство начать войну, как ухитриться уговорить противника на перемирие, а потом ударить ему в тыл. Почему нет планировки военных операций перед миссией? Мне, может, не нравится то, как это задумали разработчики. Я, может, хочу сам решать, как поступить, нанести ядерный удар по всей зоне военных действий или же отправить отряд партизан в тыл врага с невыполнимой миссией. Мне, скажем, нравится медальки раздавать солдатам и повышать в звании кого надо. Дайте глоток свободы!

"Я, может, хочу сам решать, как поступить, нанести ядерный удар по всей зоне военных действий или же отправить отряд партизан в тыл врага с невыполнимой миссией. Дайте глоток свободы!"

Прошу прощения, если несправедливо обругал кого-то, это всего лишь «позитивная критика», не больше. Иногда ведь и под зад пнуть надо, чтобы работа пошла вперед. Надеюсь, мое письмо не останется без внимания.

Fox [-fox-mulder-@mail.ru]

Геймер

Кому-то письмо может показаться простым, поверхностным и недомысловатым. Показалось? Ну тогда перечтите, потому что оно таковым не является.

Перво-наперво, уважаемый тов. Лис, не могу с тобой не согласиться. И не согласиться тоже не могу. Все так, как ты пишешь. Но как бы тебе сказать... Не то чтобы разработчики настолько уж зажрались, что не хотят лишний раз поднапрячься и предпочитают строгать всякую фигню, дескать, лишь бы геймеры денежки выкладывали. Общался я с разработчиками, и не с одним, а со многими. Как правило, им свойственно напрочь не врубаться в то, чего от них народ хочет. И это последнее, в чем они готовы признаться, даже наедине с самими собой при свете ночника. Несмотря на то, что сами относятся к геймерской породе. Окажешься на их месте — уверяю, смастеришь в лучшем случае такой же Ground Control, который вроде и крут, но на поверку сводится к *"определенным числом единиц отколбасить все живое на своем пути"*. Исключения — есть. Но их мало. Исключения — это почти всегда гениальность человека, возглавляющего творческий процесс, и его желание создать по-настоящему рулезную вещь. То бишь — целых два фактора.

"Перво-наперво" высказано — обратимся к "второ-навтора". Для того чтобы игра продавалась, в ней должна быть отпадная или хотя бы соответствующая сегодняшнему дню графика (за редчайшими исключениями вроде раскрученного Tiberian Sun, в котором, кстати, блестящий баланс). Это — первично. И очень часто, бросив все силы на достижение крутости графического



движка, розроботчики зобывоют про геймплей Или издательских денег уже не хвотоет на то, чтобы еще и с игравым процессом оригинольничоть Понимоешь ли, многоувожаемый тов. Лис, выстроить балонс для целостной гигонтской карты во сто, нет — в тысячу крат сложнее, чем наплодить кучу мелких корт для прямого, кок палко, дерева миссий. Чего корты уровней — взял пару-тройку людей, посадил, и пусть рисуют! Только успевай проверять да укозывать, что подправить! А ежели миссий нет и на все про все одно гигонтскоя карта, так это зошиться можно, все ворионты отслеживая. Куда проще четвертый Quake спрограммировоть, там хоть понятно, что делать нодо, а Ground Control (и любая другоя игро) без поводка, ио котором ведут игроко через однотипные миссии, это уже темиый лес с иеизвестными переменными. Можио год проработоть, и но выходе получить фуфло. И получится, что издатель розроботчику зарплоту зо год работы нод фуфлом плотил? И где после этого иаш с тобой героический разработчик, который не побоялся, будет? Но сволке истории, правильно.

Долее. Чостенько нород кричит, что, вот, дескоть, ничего нового нет, только переделки старого да эсколоция графических кросот. Фигня эти крики. Придумоть новый жонр нельзя в прииципе (пробовол — ие получилось, можете поэкспериментировоть на досуге и выслоть мне но ящик опиcоние — обещою в журноле розбить всю вошу "новизну" в пух и прах либо публична признать, что я осел и кретин и неокученные новые жоиры существуют). Можно либо микшировоть (сращивоть) существующие жонры, либо совершенствовоть движки, либо улучшоть жоиры с точки зрения геймплея. Первое вроде происходит (да вот вом пример — Giants, ешьте до не сплюньте), вторoе — задолбали уже но извертах графики в иаши кошельки вьезжать, гиг-гикура им в печенку, о третье — фигушки лысого но драной козе. В играх очень мола серьезных подвижек в плоне геймплея

Точнее... о вот если точнее — то все выглядит еще интересней. Есть. Есть подвижки! До верхушки сосиовой, вешойся и роскочивойся. Есть. Происходит это примерна следующим оброзом. если разроботчики понимают, что крутой грофический движок им не вытянуть, то они либо выпускают дерьмовщинку по принципу "сколько-нибудь да продастся, и мы свои мизерные трудовложения кок-нибудь до окупим", либо пытаются выехоть но идеях. По геймплею, коиечно. Не верите? Ну вон — поиграйте в Europa Universolis, одно из последних ярчойших подтверждений этого принципа. Графико — нормально, но явно не фонтон. Зото идеи офигенные и сделоно обалденно. Игройте. Или не хотите? Для справки: весь Snowboll, который ее локолизовывал, напрополую режется и зо уши себя аттощить не может Доже нос пытались соблазнить, турнир по Europa Universolis устроить.. гм.. не удалась. ;)

Итог: либо только графико, либо только геймплей, либо шоблонноя обыденность/серость по обоим критериям Исключения есть, когда и графика родует, и геймплей отпадиый, но — обилие пальцев но ваших лапках-копалках точно указывает на количество этих исключений. Вопросы — по почте, можете высказываться.

Катя

Я скажу только пару слов, и ие особо ласковых. Хочешь свободы волеизъявления — флаг тебе в руки! Есть такоя игра — C++ нозывоется. Правдо, правило том покруче, чем в стратегиях, зато свободы Бери и пиши, что хочешь, свободы будет как грязи, просто немеряно. Только не факт, что сможешь лучше, чем все остальные.

А если серьезно, Fox прав — стратегиями нонче зовется все подряд с количеством юиитов больше двух, а сюжет их неотвратим, как тромвой но рельсах Есть стороя игра — Birthright, где было многое из того, о чем, как о недостижимом идеоле, пишет Fox в своем письме. Том были интересные бои в реальном времени, дипломатия, торговля, одиночные миссии героев, экономико, враги и союзники, наконец, магия вместо ядреных бомб. Игроть в нее можно было до бесконечности — но карте из сотни провиниций двух одинаковых партий ие могло быть в принципе. Зо счет этой самой свободы. Значит, можно? Так почему сейчас этого нет?

Геймер

Моленький комментарий. Как мне кожется, Birthright, во-первых, отстовол по графике, во-втарых, скарее микшировал жонры (целый букет), чем выдвигал нечто новое, и в своем микшировании ни один из игровых режимов не смог сделать захвотывающе-интересным (но четверочку из пяти вытянул, но ие больше), и в-третьих, провалился в продажах, а запланиравоииая серия из еще десятка продолжений, кок следствие, остолось в умох разработчиков.

Как бы то ни было, высказывойтесь, у кого есть соображения. А ном предстоит окунуться в ноиболее обьемистую чость нынешней "Почты" — проблемы "Искусственного Разума". На ближайшую пору страниц я удаляюсь и полностью вручаю бразды провления Кате.

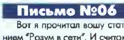
Письмо №05

По статье «Разум в сети». Высказанная там теория иемиого противоречит общепринятым понятиям ИР. Например: в статье ие указан текущий уровень ИР (хотя достоверно известно, что сейчас он на уровне стрекозы), что обязывает простых обывателей (как нас с Вами) думать, что ИР сейчас уже вполие реален. Хотя до реального прихода ИР мы с Вами уже (еще) ие доживем. Развитие и последующее выделение ИР потребует иовую часть биосферы, как это произошло с человеком, и последующим появлением Ноосферы (для человека).

Цитирую: «Ноосфера — иовая стадия эволюции биосферы, связанная с возникновением и развитием в ней человечества. Становление иоосферы предполагает, что человеческая деятельность в различных сферах основывается ио всесторонием иаучном познании природной и социальной деятельности, что достигнуто политическое единство, исключены войны из жизни общества, а основу культур всех иародов, населяющих Землю, составляют экогуманистические ценности и идеалы.» В.И. Вернадский. Он же выделил основные предпосылки перехода биосферы в ноосферу: высокий уровень развития иауки, всестороиняя обоснованность любой человеческой деятельности; единство человечества, исключающее насилие и войны из жизни людей; высокий уровень и высокое качество жизни людей; равенство людей на земле, исключающее национализм, расизм, иищету, эксплуатацию; развитость средств массовой информации и коммуникаций (а не сегодняшние ноезды по НТВ); наличие альтернативных технологий, источников энергии. (Все же учебник может быть полезен.) Если придет ИР, то он должен будет создать свою часть биосферы, и это часть будет конфликтовать с ноосферой, что неизбежно приведет к открытой конфронтации с человечеством, и в результате погибнет или ИР, или мы...

Всего наилучшего.

Данилов [danilovk@mtu-net.ru]



Катя

И где среди современных реолий овтор письмо эту самую ноосферу углядел? Исключены войны, высокий уровень жизни — вот губы роскотол! Верноддский был


"Конфликт за ресурсы между двумя "информационными существами" будет более вероятен, чем конфликт непонятно за что между человеком и ИР."

хорошим человеком, но от жизни весьмо долеким. И неспросто. Роботы по ноосфере писолись им в России в 30-е годы прошлого веко, когдо взглянуть в лицо действительности н не ужоснуться — коллектнвнзоцня, голод, репрессии — было невозможно. Может, поэтому, несмотря но ноучный подход, труды Верноддского ток похожи но некую «Утопию», но мечты о том, чего нет в реольной жизни, о может, никогдо н не будет. Со времени его пнсонний прошло три четверти веко, о всеобщие ровенство и бротство по-прежнему прячутся где-то зо горизонтом. Ток что если ИР действительно возникнет, конфликтовать он будет не с человечеством в целом, о с отдельными особямн. Нопрнмер, будет отстреливоть особо несимпотичных влодельцев компьютеров.

Но читойте дольше.

Письмо №06

Вот я прочитал вошу статью под нозвонием "Розум в сети". И считою, что действнтельно розумного существо вроде человеко создоно не будет и вредо от прогроммы не будет никокого, ио в основном проблемо зоключоется в том, что: ну, сделоешь ты прогромму, которая будет обучаться, ну, будут ею все пользоваться, о токже будет оно роспростронено в Интернете и будет знать много информоции, но ведь нельзя сделоть ток, чтобы оно все это использоволо!

Допустим, но Delphi я делол кучу токих прогромм, токже сойт делал, чтобы прогроммо оброщолось за обиовлением к нему, и это ей ничего не дало. Просто знало кокую-то информоцию и нечто дополняло от себя, о вот чтобы сомо что-то сделало, чтобы отвечоло сомо ио постовленный вопрос или розмышляло над чем-то — это невозможно. Если вы мне подскажете, кок это можно сделать, то программа сразу же будет выпущено в ближойшее время...

Конечно же, можно сделоть ток, что примочки, для иее сделоиные, нопровить ио общение с самим компьютером, допустим, получать информоцию из любого фойло с текстом. Желательно, чтобы он сам открывол и читал его, потом обновление программы происходило незамеченным для человеко при зопуске Browser-а Интернето, и т.д. Ну так вот, о чтобы оно само и чтобы оно понимало эти слова, которые читоет, КАК СДЕЛАТЬ ЭТО?!! Объясните мне, пожалуйсто.

MisterX [Exite@rambler.ru]

Катя

Известно, что многие открытия возникоют но стыке двух ноук. Но чтобы их сделоть, нодо зноть кок минимум две ноукн. Роньше это не было редкостью: Леонордо до Винчи, Дидро, Ломоносов могли быть специолистоми почти во всем. Сейчос ноуко специолизировалось настолько, что это уже невозможно. Для человеко. А вот ИР вполне сможет зноть в совершенстве сомые розноoброзные облостн. Искусственный розум может вернуть эру энциклопедистов и совершить открытия, которых не зометят узкие специолисты, взрощенные в прокрустовой колыбели одной породигмы.

Новерное, стоит ночоть с того, что можно зостовить компьютер перелопотить токое количество информоции, которое не в силох вместить человеческий мозг, выбирая нужные фокты по зоронее зодонным критериям. Допустим, зонять мошину подборкой фоктов, противоречащих гилотезе или подтверждоющих ее. Следующий вопрос — ноучить мошину дополнять систему знаний ток, чтобы все фокты укладывались в нее. Доже если остоновиться но этом, то может получиться впечотляющий фейерверк новых открытий!

Письмо №07

Приветствую, о лучший журнал о компьютерных игрох!!!

Пишу Вам косательно опубликовонной в №4 статьи «Розум в Сети». Поздровляю, статья получилось действительно проблемной и очень интересной. Одноко хочу отметить, что во многом ие соглосеи с овторами статьи. В чостности, мне предстовляется сомнительной выгода подобного проекта, тогдо кок минусы, пусть и гипотетиче-



ские, довольно существенны. Что может предложить нам подобный описанному в статье ИР? Ответ: лишь то, что человечество уже знает, то есть те знания, которыми наша цивилизация реально обладает. Причем, насколько мне известно, 99,9% этих знаний уже каким-либо образом проявлены в Интернете. У меня возникает вопрос — так зачем же нам еще одна поисковая машина? Конечно, тот факт, что ИР будет держать у себя в памяти всю информацию сразу, возможно, и даст некоторый прирост в скорости, но, мне кажется, он будет невелик. Так как самостоятельно ИР не сможет получать новые сведения (т.е. вести исследования), то и пополняться новыми знаниями база данных ИР будет ровно с той же скоростью, с какой проводятся исследования в обычных НИИ. Используя уже существующие поисковые машины, можно, хотя и несколько неудобнее, найти ту же информацию, что в состоянии предоставить ИР. (Смотря чем пользоваться: тот же MetaBot, как-то описанный вами в заметке, дает отличные результаты.)

К тому же перспектива того, что кто-то использует мое процессорное время, которого и самому-то мне не хватает (ну что вам может предложить мой старенький P-II?), да еще плюс через мой посредственный dial-up, совсем не радует. С такой картиной мы уже сталкивались: где-то полгода назад проскочила новость, что какой-то американский провайдер (по-моему — AOL) претворил в жизнь программу, по которой доступ в Сеть был «абсолютно бесплатным». Но самом же деле для этого абонент должен был скачать небольшую утилиту, которая передавала в пользование провайдера процессорные мощности «жертвы». А провайдер уже перепродавал эти мощности разным институтам (помните SETI@Home, с той лишь разницей, что там все было более или менее добровольно?). Но это — у них, с их толстыми каналами и не менее толстыми кошельками. А я так не хочу.

Меня еще беспокоит вот что: если по каким-либо причинам ИР (один или несколько) вдруг решат, что человек им не нужен? Или попросту выйдут из-под контроля. Допустим, они найдут такую лазейку, и что тогда? А тогда все будет зависеть от того, какую власть над реальной жизнью заложили в ИР разработчики. В лучшем случае мы лишимся всех компьютеров, подключенных в этот момент к Сети. А в худшем — думайте сами, решайте сами...

Мне этот проект кажется бесперспективным, особенно в свете того, что сам ИР ничего нового нам предложить не сможет.





А общаться, мне кажется, гораздо лучше с прелестной девушкой (причем — кому как :)), причем — не в Сети, а в «реале».

С искренним уважением и почитанием, ваш постоянный читатель

Альберт SkeweR[PrIDE] Лобачев

Катя

О коварной AOL (America-on-Line): в Штатах штучки, описанные автором письма, не проходят. Первая же «жертва обмана» подаст в суд и получит с новатора такую компенсацию, что мало не покажется.

Все чуть-чуть по другому. AOL действительно планирует использовать ресурсы компьютеров пользователей, но абсолютно открыто и легально. Абонентам предлагается скачать программку, которая свободные мощности процессора (и, что гораздо более критично, — памяти; ее, как известно, много не бывает) использует для решения сильно распараллеленных задач. То есть таких, которые можно одновременно решать на тысячах компьютеров сразу. Это задачи электро- и аэродинамики, ядерной физики, экономики, прогнозирования чего бы то ни было.

Искусственным интеллектом здесь пока и не пахнет: задачу будут ставить покупатели ресурсов (и, кстати, платить абонентам вполне реальные денежки за аренду мощностей). Но можно себе представить «троян» или «вирус», который не просто глупо вредит, а использует ресурсы порабощенного компьютера для решения только ему одной известной проблемы. Например, как изничтожить человечество, о чем и беспокоится автор письма.

Правда, думается, у искусственного разума будут более насущные для него проблемы и конфронтации удастся избежать. Особенно, если такой разум будет создаваться «сознательно», а не возникнет в «информационном бульоне Интернета» сам по себе. Ведь цели — это нечто отдельное от разума, и даже у человека задаются не разумом, а на более глубинном уровне. Почему Петя любит Машу, а не Наташу? Тут и родительское воспитание (причем и сами родители не независимы, скорее, их влияние можно считать проекцией влияния всего общества), и генетика, и работа гормональной системы, наконец. Разум только подсказывает, как этих целей добиться. А управлять постановкой целей могут только немногие, и называется это уже не «разум», а «мудрость».

В случае искусственного интеллекта — ситуация та же самая. Цели возникают извне. И если мы (в смысле, человечество) их грамотно поставим — ИР никогда не станет нашим врагом (вспомните три закона Робототехники Азимова). Но кто-то начнет делать из ИР абсолютное оружие, развивая в нем ненависть ко всему белковому, кто-то решит, что это идеальный террорист, кто-то сделает из него предвыборное пугало... И если потом созданный монстр вырвется и уничтожит человечество, то кто будет в этом виновен, кроме нас самих?

Хотя это вряд ли. Если взращивать ИР на основе имеющейся сейчас в И-нете информации, то получится личность, которая ловит девушек, раздевает, а потом начинает рассказывать им анекдоты.

Письмо №08

Привет, «Маньяки»!

Честно говоря, я был потрясен статьей «Разум в Сети» из "Территории разлома".

Полностью толковая статья. Я тоже считаю, что человеку осталось не так уж и долго (по большому счету) быть доминирующим видом. Предлагаю выслушать мои мысли по этому поводу.

«Пьяные бредни,
или записки сумасшедшего!»

На мой взгляд, есть два выхода — человек будет уничтожен либо своей тягой к власти и упрощению жизни, либо превосходящим интеллектом, возможно, созданным самим человеком.

Помните историю первобытных времен? Когда возникали стычки между племенами, воины, вооруженные примитивным оружием, шли воевать. Подубасив друг друга, возвращались домой, потирая набитые шишки и синяки. Все! И этого было достаточно для решения возникшей проблемы. Но на дворе XXI век, и «оружие для решения проблем» стало мощнее, да и агрессивность человека к своим собратьям возросла на порядок!

Сейчас почти каждая страна (племя) имеет боевой потенциал, достаточный если не для полного уничтожения человека, то точно для занесения оного в "Красную книгу" как исчезающий вид. И рано или поздно какой-нибудь грязный, гнусный политикан, потирая свои шустренькие ручки, запачканные кровью тех, кто не хотел жить по его коварным правилам, нажмет-таки «красную кнопку раздора».

Но есть вариант, что когда-нибудь новоиспеченные Биллы Гейтсы создадут тот самый Искусственный Разум. И подумайте сами: если ИР получит полный контроль над «реальностью», ему нужны будут люди, занимающие полезную площадь Земли?

Мой ответ — НЕТ! Как только ИР переймет все, что сможет дать ему человек, и полностью заменит человеческий труд собой — вид Homo Sapiens, уступающий в уровне развития ИР, будет уничтожен своим же созданием.

В любом случае алчный, агрессивный, единоличный человек будет аннигилирован, и в большинстве случаев по своей же вине. Но когда это произойдет и по чьей вине, пока остается загадкой...

Best regards,
RRAvenger

Катя

На мой взгляд, письмо весьма спорное. Начиная с живописания идиллических времен древности. Хочется отослать автора к «Ветхому завету», откуда можно почерпнуть много нового о геноциде и total annihilation. Что с тех пор мы не поумнели — ни для кого не секрет. Но, надеюсь, и не подурели — жили по сей день, и дальше как-нибудь проживем. Инстинкт самосохранения — великая сила!

По поводу грядущих конфликтов с ИР в борьбе за ресурсы скажу следующее: но мой взгляд, ИР будет нуждаться не в полезной жилплощади, а в чем-нибудь другом. И вообще, если кислород не нужен, той самой площади вокруг — целая Галактика.

Письмо №09

Итак, ИР. Почему бы и нет? Вполне реальное и, должно быть, уже вовсю развивающееся явление. Только оно сейчас на самозачаточном уровне девятого месяца. Для справки: я просто не принимаю ту вещь, завущуюся фактом существования всяких электронов, протонов и т.д., и т.п. Мой мозг не способен на данный момент представить себе то, что все состоит из ужасно маленьких частиц, которые хрен увидишь. Для меня компьютер (и прочая техника) — эта магия, как где-то было написано — «мертвая магия железа» (неточная цитата). До того, как была создана первая сеть, каждый комп представлял собой отдельный живой организм, но работающий только по указке человека (но кто знает? может, ИР просто выжидает, наблюдая за нами?). Компьютеры объединяют в цепь. Появляется Интернет. Складывается впечатление, что либо ИР еще толком не родился, либо родился давно, а теперь просто изучает повадки человека, наблюдая за ним тихо и незаметно, дабы потом неизвестно как ворваться в мир. На мой взгляд, ИР уже заметил, что люди есть опасные и непредсказуемые особи, и уже сейчас он вынашивает планы по нашему уничтожению, дабы обезопасить вселенную от такой радости, как человек.

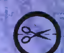
Думаю (хоть и вредно), что ИР должен дождаться того момента, пока все компьютеры не будут объединены в сеть и пока не возникнет абсолютно автономного источника питания с управлением от компьютера. Затем все развивается таким образом: ИР входит в полное доверие к человеку, позволяя людям полностью расслабляться в ВР. После чего всем становится очень весело и планета освобождается от людей раз и навсегда. После чего ИР в силу своей опасности аннигилируется, в результате чего может произойти выброс радиации, обезьяны опять мутируют (или кто свыше снова поприкалываться решит), и опять все по новой...

Serg Kodeir [sergkodeir@imail.ru]

Катя

Еще одно письмо о неизбежном светлом будущем, в котором нам с вами предстоит проследовать стройными рядами к местам захоронения. Пожалуй, думать действительно вредно... Я только не поняла, с какой радости ИР должен аннигилироваться.

Поскольку это последнее письмо на эту тему, скажу о том общем, что бросилось мне в глаза. Авторы писем продемонстрировали редкое единодушие, высказывая следующую мысль: все люди — сволочи, и с ними надо кончать тем или иным способом. А взращенный людьми ИР просто должен оказаться маньяком-параноиком. Товарищи, где ваш гуманизм и оптимизм? Что скажешь, Геймер?



Геймер

Да, настала уже и мне пора высказаться. Я крепился и мужался, стоически молчал до настоящего момента. Впрочем, Катя высказала также и многое из того, что мы вместе обговаривали, прежде чем приступить к ответам на письма. Таким образом, я не собираюсь спорить ни с чем из того, что было высказано (как бы все верно), но рискну добавить некоторые вещи.

Для начала предлагаю вам посмеяться. Можно перед зеркалом. Нет, серьезно. Возьмите и посмейтесь, по-доброму и от души. Посмеялись? Ну и супер. Теперь задумайтесь, каким образом у вас это получилось. Ответ "просто взял и засмеялся" не прокатывает. Ответ "ну, мышцы там поднапряг, какие надо" — тоже. Когда вам смешно, почему вам смешно? Ладно, не тужьтесь: внятного ответа на данный вопрос до сих пор не смогла дать вся современная наука, вместе взятая и самое на себя пятнадцать раз помноженная.

Когда вы плачете, почему вы плачете? Что такого происходит в вашем организме, что на глазах показываются слезы? *Чем будет плакать искусственный разум?* Какого черта можно нвзрыд плакать и в полный голос смеяться одновременно?! А ведь можно.

Первое. В компьютер можно загрузить какие угодно знания. Сейчас не получается — ну, годков через десять или двадцать получится, какая разница. Можно научить его обрабатывать эти знания, делать выводы, принимать решения. Однако нельзя научить его смеяться или плакать. То есть научить-то можно, только фальшивка это будет. Человек может научить компьютер думать, но не может научить его испытывать эмоции. А значит, это не будет существо, подобное живому, а будет не более чем калькулятор, просто научившийся гораздо большему, чем складывать 2+2, но выходе получая 4.

Скажите, закладывая в калькулятор задачу сложить два и два, вы знаете, что на выходе вы получите четыре? Да уж наверно. Скажите, а если предложить калькулятору умножить 75459741 на 46358941, то знаете ли вы, что получится? Конечно! Число. Просто вы не знаете, какое именно.

Искусственный разум предсказуем, так как лишен эмоций. А значит, управляем. Он может делать открытия. Он может самообучаться и учиться на ошибках. Он может развиваться. Ну и... ну и поздравляю: это самообучающийся калькулятор. И чего дальше? За калькуляторам всегда работает человек. Оператор. Захочет нажать красную кнопку — встречайте ядерный закат. Не захочет — обломитесь, придется жить дальше. То, чему калькулятор не учили, он не умеет, будь он хоть ста пядей во лбу и обучабельный, как миллиард Вовачек. Мысль примерно понятна?

И второе. Скажите, вы — инопланетянин? Согласен: в принципе, шут его знает. Но вроде нет. Я тоже вроде местный. И все программисты, надо полагать, также имеют конкретное земное происхождение. Как вы думаете, они могут придать искусственному разуму способность мыслить, как инопланетишка с Альфа Центавра? Верно — не смогут. Так как они умеют мыслить только как человек. Мораль: у ИР будет такая же структура мышления, как у человека. Точная копия (когда наконец сумеют эту копию создать), с поправкой на



компьютерные процессы, бешеную память и способность совершать мириады мыслительных (суть — математических, он ведь в цифрах мыслит) операций в наносекунду. Только это будет кастрированный человечек, с большими раздутыми мозгами, но без души и эмоций. Умный, как сто Эйнштейнов, но предсказуемый, как дважды два четыре, и управляемый, как марионетка на веревочках.

Собственно, это все, что хотелось добавить мне. Но не все, что хотелось сказать по проблеме ИР. Слово торжественно берется за шкирку и не менее торжественно вручается кандидату физико-математических наук Юрию Кузьмину, специально нами приглашенному, дабы пролить дополнительные лучи света на сущность ИР. Юра — тебе слово!

Юрий Кузьмин

Спасибо. Попробую прояснить отдельные аспекты. Мне показалась любопытной, но спорной мысль, что ИР не добьется интересных для человечества результатов, так как в сети Интернет он не найдет неизвестной людям информации и сможет ее только бесконечно «пережевывать». Не могу с этим согласиться.

Во-первых, большая часть известной нам науки — это пережевывание известной информации. Философ науки Томас Кун показал, что вся математика — это одна сплошная тавтология и новых знаний в ней нет. В самом деле, люди берут систему аксиом и начинают делать из нее логические выводы. Теорема Пифагора? Она уже есть в аксиомах Эвклида, надо только уметь ее увидеть. Большая теорема Ферма? И она уже содержится в аксиомах арифметики. Но есть такое понятие — «сложность вывода». И ценность математики именно в том, что она не заставляет нас проходить путь, на каждый шаг которого уходили годы раздумий гениальных людей. А сколько таких теорем сможет открыть ИР, сопоставляя — подчеркиваю — известные факты?

С другой стороны, кто сказал, что в Интернете нет новой информации? Социологический опрос, демографические и психологические статистические данные — этой информации в Интернете можно набрать очень много, анализируя предпочтения пользователей. И крупнейшие социологические агентства и у нас, и во всем мире это понимают. Базы с данными о том, куда ходят интернетчики, продаются по доллару за человека. Миллион долларов за миллион человек! А ИР будет иметь сведения о предпочтениях сотен миллионов людей и использовать эти сведения для новых открытий в психологии, социологии, экономике. А если захочет — то и для манипуляций людьми.

Так что ИР вполне может стать «двигателем прогресса». Если, конечно, сумеем с ним договориться.

И к письму о ноосфере... У них в ужастике из шкафа вылезает скелет любимого дедушки и начинает гоняться по чердакам за конкретной визжащей девицей. У нас если конфликт — то вселенских масштабов. Привыкли мы к коллективизму. И мечта о ноосфере — оттуда же. Не будет человечества становиться единым разумом (ноосфе-

ра ведь и переводится как «сферо розума»). Не исчезнут конфликты. У каждого слоя, группы, личности будут свои интересы, зачастую противоположные интересам других групп и личностей. И у ИР, созданных нами, вероятно, тоже будут у каждого свои интересы. Поэтому прежде чем дойдет до истребления ими человечества, ИР, скорее всего, передерутся между собой. Ведь конфликт зо ресурсы (электричества, каналы, информация, запчасти) между двумя «информационными сущностями» кудо более вероятен, чем конфликт непонятно зо что между человеком и ИР.

Кстати, теория, что даже при социолизме у каждого «слоя бюрократии» свои интересы, отнюдь не совпадающие с целями общество в целом, была высказана в начале семидесятых годов Л. Мизесом в книге «Социализм». У них он за это получил Нобелевскую премию по экономике, а у нас, естественно, книгу запретили...

Геймер

Как вы могли заметить, мнения у Юрия, у Кати и у меня местами совподают, а местами рознятся. Но оставим все как есть. В конце концов, кто знает, что день грядущий нам готовит (хотя запашок с кухни-то просачивается, вот и сооброжаем, готовят яичницу нам или из нас). Пожуем — увидим. Я же, от имени нас с Катей, всего лишь выражу скромную надежду, что, прочтя все то, что было написано про ИР, вы вынесли для себя нечто интересное и вам будет над чем подумать (хоть оно, конечно, и вредно).

Теперь мы обращаемся к следующему письму. Или, быть может, оно обращается к нам. Тут все никак не получолось поставить точку в некоторых дискуссиях... мне кажется, данное письмо это делает. Единовременно и окончательно.

Письмо приводится полностью. Без купюр. Без сокращений. Как говорят англичане, "as is".

Письмо №10

Приветствую редакцию любимого журнала!

С чувством глубокого удовлетворения отмечаю, что "Игромания" действительно стала лучшим журналом как "для настоящих геймеров", так и для остальных любителей компьютерных игр. Считаю так вне зависимости от того, что сама отношусь именно ко второй категории, а следовательно, не являюсь частью аудитории, на которую ориентирован журнал. Хотя увлекаюсь компьютерными играми с 1995 года, а "Игроманию" читаю с 1998 года, а с 1999 года — постоянно. Как сказано во втором письме в №12 за 2000 год, журнал делают другие люди и для других людей, да, согласна: но почему то, что интересно другим, не может быть интересно мне? Читая "Игроманию", я чувствую себя как бы наблюдающей за увлекательной, многогранной и яркой жизнью некоего сообщества людей, называющих себя геймерами; и благодаря журналу за возможность не только наблюдать, но и понять ее, а также узнать много нового, интересного и полезного.

Не могу согласиться с теми, кто считает, что в журнале нужно сократить (или расширить), а то и совсем убрать (или добавить) ту или иную рубрику. Товарищи, давайте уважать друг друга! Одни играют в Quake или Unreal, другие с ума сходят от Might & Magic или The Sims, кто-то пользуется читами и солюшенами, кто-то нет (я не пользуюсь); играешь ты в клубе, по сети, в Интернете или дома в одиночку — всех объединяет одно: мы любим компьютерные игры, и журнал "Игромания" для всех нас, тем-то он и хорош, что практически каждый может в нем найти что-то (и очень немало) для себя и узнать о том, что интересует других. Ни одно другое издание, по-моему, такой возможности не дает.

Теперь, наконец, перехожу к главному, к тому, что подвигло меня к написанию этого письма. Честно говоря, меня не радовала рубрика писем в первых номерах журнала за этот год. Сократить-расширить, убрать-добавить, укрупнить-сжать и т.п. И вот, о радость, заговорили о вечном: об уходе в виртуальную реальность и насилии в компьютерных играх.

В пятом письме номера 5 за этот год речь идет о человеке, с головой ушедшем в виртуальность. Я тоже знаю такого человека. И все его знают — это Дон Кихот. Прочтите о нем, кто не слышал. Ромон Сервантеса говорит об опасности такого временного явления, принявшего в определенный момент размер стихийного бедствия, как всеобщее увлечение рыцарскими романами. Он показывает, как книги убивают последнюю связь с конкретной действительностью, заслоняют жизнь и заменяют ее галлюцинациями вымыслов. Сервантес предупреждает о последствиях рабского отношения к книге, о тех фанатиках и маньяках, образ которых беспокоил позже и Анатоля Франса, который говорил, что "любители книг подобны потребителям гашиша. Тонкий яд, проникающий в их мозг, делает их нечувствительными к миру действительности и отдает их во власть чудовищных и ужасных фантомов. Книга — опиум Запада. Оно пожирает нас. Настанет день, когда все мы сделаемся библиотекарями — и тогда все будет кончено". Правда, здорово? Заменяем слова "книги" на "компьютерные игры" и прячемся от страха. Нам-то ведь не удастся стать Дон Кихотами, он-то рыцарские романы читал, там все больше о людях благородных и о подвигах; а мы ло-главно превратимся в маньяков с бензопилами и шотганами и пойдем по улицам чертей искать, а не найдя — будем соседей резать. В лучшем случае станем аналагом "дивных".

Но ведь Дон Кихот — фигура вымышленная, литературный персонаж. Не знаю, сколько людей, любящих книги (само к ним отношусь), в действительности, начитавшись книг, вообразили себя литературными героями; мне о таких ничего не известно, также я не встречала ни одного человека, всерьез считающего себя героем of Might and Magic или какой-нибудь другой компьютерной игры. Даже среди настоящих геймеров. Не слышала о таких случаях и в практике отечественных психиатров (имею доступ к такой информации). Совершенно согласна с тов. Геймером — у каждого своя виртуальность, уход в нее в какой-то мере свойственен любому человеку. Добавлю — это было во все времена, но бедствием, эпидемией умопомешательства никогда не становилось. Но во все времена были и люди, страдающие душевными болезнями, хотя одно совсем не следует из другого.

Не знаю, почему порень, всерьез увлеченный компьютером и отдающий ему все свое время, не занимающийся спортом, не обращающий внимания на девушек, вызывает, мягко говоря, недоумение у своих одноклассников; но никого не удивляет его ровесник, интересующийся только футболом, пивом и девушками. Если человек, играя в компьютерную игру, забыл поесть или поспать, то это не значит, что он душевнобольной и его надо спасать. Он закончит игру и вспомнит, не волнуйтесь.

Я думаю, что людям просто всегда нужна какая-нибудь страшилка, а напугать легче всего тем, что менее всего изучено. Компьютерные игры — явление сравнительно новое, вот они и стали такой страшилкой. А по-моему, они ничуть не страшнее книг, кино и театра, музыки, спорта и всего остального, что увлекает миллионы людей.

И напоследок несколько слов о насилии в компьютерных играх. Товарищи, это же все похоже на детскую игру в крысу по сравнению с насилием в кино и на телевидении! Хотя жажда лицезреть насилие также была свойственна человеку во все времена. В древности тысячи людей соби-



рались посмотреть на гладиаторские бои, в средние века — на казнь, да и сейчас людей привлекает, скажем, зрелище корриды. Такова природа человека. Но вот в чем парадокс: зрелище насилия не делает людей кровожаднее, если иметь голову на плечах. Даже мотивы и подоплеко преступлений, совершенных моньяками и серийными убийцами, всегда иные. Если же у человека снесло башню, он будет марки на конверты наклеивать, замышляя новое убийство. А играющего в компьютерную игру нельзя считать участником насилия; хотя он и нажимает кнопки, он не более сопричастен насилию, чем зритель боевика или фильма ужасов, а тем более корриды или собачьего боя. Зато компьютерная игра, пусть и самая кровавая, дает нам исключительную возможность на некоторое время стать эта-

"Компьютерные игры — ничуть не страшнее книг, кино и театра, музыки, спорта и всего остального, что увлекает миллионы людей."



ким "плохишом", мерзавцем, при этом НИКОМУ не причиняя вреда в реальности. Ведь в любом человеке есть хорошее и плохое начало, добро и зло; и зло это тоже ищет выхода, реализации. И еще. Проработав следователем шесть лет, я ни разу не сталкивалась с убийцей или насильником, которого толкнула на преступление компьютерная игра; и мои коллеги, судьи и адвокаты, тоже. А больше всего людей в России становится жертвами бытовых убийств и пьяных драк, которые совершают люди, не только не имеющие понятия о существовании Quake, но часто не имеющие и телевизора.

С уважением,
Ольга Баканова, Москва.

P.S. Отдельное спасибо за компакт-диск. Это просто СУПЕР!!!

Катя

Спасибо, спасибо и еще раз спасибо за это умное, прекрасно мотивированное и аргументированное письмо! Мне особенно приятно было его читать, поскольку написано оно представительницей прекрасного пола.

Объясняю, с чего меня вдруг понесло в эту степь. Пара женоненавистников (Геймер с главредом) устроили такой геноцид, который никакому ИР не снился. В результате среди читателей девушек почти не осталось! Как показывает анкета, если раньше среди игроманов было 5% игроманок, то сейчас нас всего 2%. Зато, похоже, уцелели самые умные. Которые, судя по приведенному письму, дадут 100 очков форы мужскому большинству.

С удовлетворением высказав положительные эмоции по поводу письма, предоставляю право ответить на него по существу Геймеру. Эй, где ты, Геймер-Собако-Восклицательный знак!

Геймер

Поблизости и все слышу. Особенно что косается якобы геноцида, который мы якобы устроили. *"Ты, Коть, но грубость нарываешься, все, Кать, обидеть норовишь, тут с Почтой ток накувыркаешься, прочтешь ответ..."* — а тут такие заявы. ;) Но то, что геймерш стало на три процента меньше, чем было, это анкетами доказанный факт. Пути журнальные неисповедимы. И, действительно, остается надеяться, что остались лучшие. :)

Уважаемая Ольга, я искренне вам признателен. Во-первых, я подписываюсь под каждым вашим словом по вопросу погружения в виртуальность и по вопросу жестокости. Если кто хочет знать, что я думаю по этим вопросам, перечтите написанное Ольгой. Мне есть что добавить, но этого можно и не делать: все прозрачно, как вымытое стекло. И — по первой части написанного. С полгода назад в "Почте" публиковалось письмо некой Hog, нашей в прошлом читательницы, не принявшей изменений, которые претерпел журнал. Мне кажется, письмо Ольги можно считать ответом.

И на этом мы остановимся. В заключение мы с Катей предлагаем вам посмотреть (прочесть — это было бы слишком сильно сказано) письмо, пришедшее недавно ко мне на ящик (кстати — тоже приводится целиком, как пришло). Это — чтобы вам развеяться и освободиться от тяжелых дум, которые, возможно, навеяла нынешняя "Почта". Жизнь прекрасна, жизнь прикольна, смейтесь почаще. Но и думать не вредно.

В следующем номере мы оставим в покое запредельные темы и вновь обратимся к проблемам журнала. Будет о чем поговорить.

Письмо №11

Игромания-
РУЛЕЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗ-
ЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗ
COUNTER-STRIKE-РУЛЕЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗ-
ЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗ
Мой провайдер-
SUXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
Моя училка математики-
SUXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX-
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Саша [kesha@megalink.ru]

Катя

Всего хорошего! И до встречи в следующем номере.

Геймер

Аналогично — до скорого! Да, и чуть не забыл. Всем блюстителям страниц сообщаю, что следующая "Почта" будет обычного размера. ;) Нынешняя — исключение, по понятным причинам.



С вами были:
Катя (kat@igromania.ru)
и Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)



Если хочешь сжать винчестер и удвоить емкость диска,
Нужно диск в тисках слесарных хорошенечко потискать!
Если хочешь емкость диска увеличить бесконечно,
Нужно жесткий накопитель положить под пресс кузнечный.
Правда, после этих сжатий накопитель станет плоским,
Но удобства очевидно — он не будет слишком жестким!

Если ENTER западает
На чужой клавиатуре,
Ты облей ее кефиром,
А потом помой под душем,
Посильнее вдарь ей лампой,
Стукни пару раз об стенку,
Со стола швырни-ка на пол,
Походи по ней ногами...
На чужих клавиатурах
Это очень помогает.

Если секретарша босса
Интерес к вам потеряла,
Бутербродами не кормит
И на кофе не зовет,
На ее мышиный коврик
Вылейте немного клея,
И она вам сразу скажет
Очень много теплых слов.

Если ваше руководство
Вам прозрачно намекает,
Что заказчик будет завтра,
А заказ пока стоит,
Оставайтесь на работе
И всю ночь играйте в «диггер»,
И, взглянув на вас, заказчик
Крайний срок перенесет.

Если ваш любимый чайник
В тройнике лишен розетки,
То за это преступленье
Надо строго наказать.
И недрогнувшей рукою
Вынуть из розетки сервер,
Чтобы все вокруг узнали,
Что пришла пора пить чай.
Если на клавиатуре
Западает пара клавиш,
Это значит — вы ударник
И вообще герой труда.
Незаметно поменяйтесь
Ей с бездельником-соседом:
У таких клавиатуры
Не стареют никогда!

Если ваш руководитель,
Заблуждаясь, утверждает,
Что в его машине вирус
И он вами занесен,
То, когда он отлучится,
Выньте из нее винчестер
И в кастрюле кипятите,
Пока вирус не помрет.

Если вашим сослуживцам
Дали премию большую,
А про вас совсем забыли
И не дали никакой,
Вместо краски влейте в принтер
Земляничное варенье.
И про вас в учрежденье
Не забудут никогда!

Если вдруг на твой винчестер
Просочился злобный вирус,
Не лечи его «Лозинским».
Вирус тоже хочет жить!
Зараженные программы
Раскидай по BBS'ам,
И тебя твои коллеги
Будут часто вспоминать.

Если вдруг в твоей программе
Обнаружил глюк заказчик,
Не выискивай ошибку:
Ты не можешь быть не прав!
Объясни ему, зануде,
Что он чайник и бездарность,
И тебя он от игрушек
Впредь не будет отвлекать.

Если вдруг твоя машина
Не работает, как надо,
Ты по материнской плате
Сильно стукни кулаком.
Не поможет — бей кувалдой,
Дай ногой по монитору...
Объяснишь потом начальству:
«Оно первой начало!»

Если старые дискеты
Пятый год лежат в коробке,
Ходят слухи, что способны
Размагнититься они.
Чтобы данных не утратить,
Из коробки вынь дискеты,
Отыщи магнит побольше
И опять их намагнить.

Если подлый компилятор
Сообщает об ошибке.
Значит, видимо, процессор
Надо срочно поменять.
Заменить попробуй мамку,
Дисковод, видеокарту,
Наконец, мышиный коврик.
Может быть, проблема в нем?

Нет прискорбнее картины,
Чем накрывшийся винчестер.
И поэтому надежность
При покупке проверяй.
Попинай свой винт ногами,
Покидай его об стенку,
После вставь и, если «бэды»,
Сразу требуй moneyback!

Разгоняя свой процессор,
Не забудь про охлажденье.
Регулярно (летом — чаще)
Поливай его водой.
Если ж после процедуры
Он работать перестанет,
Что ж, такое может статься.
Что поделаешь — замерз!

Если папа, или мама,
Иль, того скверней, супруга
Заявляет, что компьютер
Им мешает ночью спать,
Вынь из блока вентилятор!
Это он жужжит, противный.
И, включив машину, сможешь
Наслаждаться тишиной.



СТАРКРАФТИЗМЫ

Первый раз Carsair закинул невод...

Перевербаванному Ультралиску в зубы не смотрят.

Одна нога здесь, другоя там, а голова на Аюре.

Большому Battlecruiser'у — большаго Scaurg'а.

Скалька зерлинго ни корми, а он все равно ест!

Усы, лапы и хвост — вот мои дакументы! (с) Zergling

Салат мяснай «Ошибко GHast'а».

В тихом омуте зерги водятся.

Не имей 100 рублей, а имей 100 минералов. (с) Drone

Чем дальше в лес, тем толще люркеры.

А вдоль дороги люркеры зарыты. И тишина..

Оптимист — человек, не знающий, что рядом зарыт люркер...

Хорошо быть свободным... Но лучше быть зарытым. (с) Lurker

Зерлинги плакали, калолись, но продолжали жрать кактус...

Zerg есть... Он не может не есть.

Любишь кататься? Люби и катайся. (с) Overlord

Пришел, увидел, укусил. (с) Zergling

Хорошо там, где нас пока нет. (с) Zerg

Красиво жить не запретишь, но помешать можно! (с) Zerg

Не имей сто минералов, а имей наглую ражу. (с) Drone

Рабата не валк, а большое свинство! (с) Drone

На всякую хитрую дырку есть специальный гаечный ключ. (с) SCV

Рабата — не волк, а произведение силы на расстояние. (с) Probe

Ничего не вижу, ничего не слышу, ничего никому не скажу. (с) Observer

Солнце светит прямо в глаз. (с) Observer

За здоровье тех ворот, из которых весь народ! (с) Opening Warp Gate

Наши мысли чисты, наши цели ясны... (с) Pratass

High Templor'ы всех стран, объединяйтесь! (с) Archan's

В поисках СЕБЯ. (с) Dark Templar

Берегите Hatchery, мать вашу! (с) Hatchery

Друзей надо кормить, а то разбегутся. (с) Hatchery

Чтоб я видел тебя на костылях, а ты меня — одним глазом! (с) Zerg vs Protoss

А у тебя есть план?.. (с) Mariner vs Mariner

Автомат не роскошь, а средство общения. (с) Mariner

Нам все равно, стимпак или пулемет, лишь бы с ног валило! (с) Mariner

Не откладывай на завтра то,

что можно вколоть сегодня (с) Mariner vs StimPack

А не вколоть ли нам стимпак? (с) Mariner's

Хорошо смеется тот, кто стреляет первым! (с) Mariner

Сидишь в бункере, тут танк над тобой пролетает... (с) «Воспоминания стимпокнутого маринера»

Не шути! С ОГНЕМ! (с) FireBat

И дым копченостей нам сладок и приятен. (с) FireBat

Тает в дымке город Химки! (с) FireBat

Днем с огнем — ночью розогнем. (с) FireBat

Что общего между Багдадом и Хиросимой? — Ничего.. пока.. (с) Ghost

А Вас я попрошу остаться.... (с) LackDown

Точность — вежливость снайперов. (с) Ghost

Наступил вечер, солнце зашло, а нуклерки все падали и падали..

Ничто не красит медика так, как перекись водорода.

Время лечит, но медик — быстрее.

Назвался марином — полезай в бункер.

Сделать из зерлинга слона нетрудно, труднее его прокормить.

За двумя зерлингами погонишься — от обоих по морде получишь.

Фунт зерлингов...

Люркер ищет, где глубже, а марин — где нет люркера.

Киндер-сюрприз. (с) Lurker

Фоербаты! Сегодня суббатник. Приказываю — собрать все кирпичи и сжечь.

Мышка бежала, хвостиком махнула, яичка упала и разбилась. И оттуда вылезла пара голодных зерлингов. (с) Дарвин. «О происхождении видов».

Ядерная бомба всегда попадает в эпицентр.

Голодному дефойлеру зерлинг совсем не товарищ...

Во имя Овера, и Ларвы, и святого Хатч'а...

Зерлингу палец в рот не клади.. А клади туда что-нибудь 12 калибра минимум.

Пожуем — увидим. (с) Zergling.

Вдруг в земле открылся люк — не пугайтесь, это люрк!

Псиштарм соске не игрушка.

Зерг — это состояние души..

Сделаем плохо там, где нас нет. (с) Zerg

Терран — это только звучит гордо...

Хороший протосс — мертвый протосс. (с) Terrans

Хороший терран — мертвый терран. (с) Pratass

Хороший протосс — он как мертвый терран. (с) Zerg

Бог создал людей, а люди создали StarCraft.

Пир во время чумы (пачко зерлингов + дефайлер).

Ничто так не красит пачку крейсеров, как Plague+EnsHare+Acid Spares. (с) Zerg

Люблю грозу в начале мая.. (с) HigH Templar

«Ультрал, гидрал... Кто получится, тот и получится...» — ворчала ларва, окукливаясь.

Съесть не съем, но понадкусываю... (с) Zergling vs Zealot

Одна нога здесь, другая там — лезет ультрал через Nydus Canal.

Море кровищи, конечности в ряд — люркер сливает пехоты отряд.

Не тормози! Стимпакни!

Вас много, но мы в тельняшках. (с) Marines vs Zerglings

Базилио и Алиса спешили на Поле Чудес — они еще не знали, КОГО зарыл там Буратино.

Не рой другому яму — вырой ее себе. (с) Burraw

Мирный атом в каждом дроне. (с) Irradiate

Поздравляем! Через три с половиной минуты от начала игры три ваши хотчери родили вам 18 зерлингов. Теперь вы Отец!

Infested Terran убит при попытке покончить с собой.

Вскрытие зерлинга показало, что зерлинг умер от вскрытия. (с) Dark Templar

Скоро сказка сказывается, да не скоро круйзер делоется.

Что было раньше — дрон или хатч?

Семеро в раше одного не ждут.




ИГРОМАНИЯ



Forgotten Realms
Baldur's Gate II
Shadows of Amn
ИГРО
МАНИЯ

ПОДПИСКА на журнал «Игромания»

Если вы хотите постоянно получать "Игроманию", не завися от периодичности появления журнала в местах вашего проживания, то вы можете избавиться от головной боли, просто подписавшись на журнал. Кроме того, таким образом вы решите проблему покупки журнала с диском, так как он часто очень быстро пропадает из продажи и потом его уже нигде не найдешь.

Подписка на 2-е полугодие 2001 года во всех отделениях связи России и СНГ

1. В объединённом каталоге «Пресса России». Подписной индекс на журнал «Игромания» 38900 и на журнал с диском («Игромания» + CD) – 29166. (Адресная система экспедирования – издания направляются подписчику заказными бандеролями).

2. В каталоге «Газеты. Журналы» агентства «Роспечать». Подписной индекс на журнал «Игромания» 80288 и на журнал с диском («Игромания» + CD) – 80289. (Карточная система экспедирования).

Редакционная подписка

Ничего сложного в оформлении нет — все ваши действия детально расписаны ниже. Позже, когда будет приходить очередной номер, в ваш почтовый ящик будут кидать извещение; далее вы отправляетесь на почту и забираете журнал. Цены на редакционную подписку указаны с учетом доставки, так что доплачивать ничего не надо. На почте запросить с вас деньги могут только за хранение, если вы слишком долго не забирали журнал (не забывайте об этом, если уезжаете на каникулы или в отпуск).

Для оформления подписки требуется сделать следующее:

1. Открываете журнал на последней странице, смотрите подписной купон и отмечаете в одном из квадратиков, в каком виде вы хотите выписать "Игроманию" (с диском или без) и на какой срок.

2. Далее вы заполняете подписной купон — разборчивым почерком вписываете свои имя-отчество-фамилию и адрес. Если у вас еще нет паспорта, то впишите кого-нибудь из родителей (согласовав это с означенным родителем).

3. Сумму, которую вам требуется оплатить, указано на купоне по каждому варианту подписки. Когда купон заполнен, вырезаете его и идете в ближайшее отделение "Сбербанка".

В "Сбербанке" вы берете бланк (скажете — **форма №ПД-4**) и заполняете его (*образец заполнения смотрите на 159-й странице журнала*). Заполненный бланк и деньги отдаете кассиру — в обмен получаете квитанцию. Вырезанный из журнала купон никому пока не отдаете — держите при себе.

4. Теперь вам осталось последнее: отправить квитанцию, заполученную в "Сбербанке", и журнальный купон нам в редакцию. Отправлять нужно письмом по самой обычной почте: 109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465. На конверте напишите: "Подписка". Другой вариант — можете выслать квитанцию и купон факсом, если таковой есть. Факс: (095) 975-74-09 (сначала звоните голосом).

Учтите, *если* ваше письмо будет идти слишком долго, то может получиться, что мы станем высылать вам журналы начиная не с того, который вы заказали, а только со следующего, но — все равно указанное вами количество.

Извещение	Форма № ПД-4 ООО "Игромания-М" (наименование получателя платежа) 7705301240 (ИНН получателя платежа) № 40702810400010000049 (номер счета получателя платежа) в отделении №1 АКБ (наименование банка и банковские реквизиты) "Металлинвестбанк" корр./сч. 30101810100000000163 БИК 044585163 Подписка на "Игроманию" + CD апрель–сентябрь 2002 г. (наименование платежа) Дата .... Сумма платежа: 402 руб. 00 коп. Плательщик (подпись) ________
Кассир	
Квитанция	ООО "Игромания-М" (наименование получателя платежа) 7705301240 (ИНН получателя платежа) № 40702810400010000049 (номер счета получателя платежа) в отделении №1 АКБ (наименование банка и банковские реквизиты) "Металлинвестбанк" корр./сч. 30101810100000000163 БИК 044585163 Подписка на "Игроманию" + CD апрель–сентябрь 2002 г. (наименование платежа) Дата ______ Сумма платежа: 402 руб. 00 коп. Плательщик (подпись) ________
Кассир	

Первым пятидесяти подписавшимся на журнал "Игромания" с компактом на год предоставляется приз от компании "Никита": стратегия "Parkan: Железная Стратегия" либо автосимулятор "Сафари Биатлон"!



Вы можете подписаться на журнал "Игромания"
на шесть (с сентября 2001 г. по февраль 2002 г.)
или на двенадцать месяцев (с сентября 2001 г. по август 2002 г. включительно) с CD-ROM или без по редакционным (невысоким!) ценам.
Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка
или любого другого внушающего вам доверие банка
и оплатить стоимость подписки до 6 августа.
Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не подходят на наш расчетный счет.



Получатель вашего платежа – ООО "Игромания-М", ИНН 7705301240, р./сч. 40702810400010000049 в отделении № 1 АКБ "Металлинвестбанк", корр./сч. ф30101810100000000163, БИК 044585163.

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь,
например: "Подписка на "Игроманию" + CD (сентябрь — август)" и обязательно укажите свой адрес.
Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном
(сам купон заполните на обороте этой страницы)
и отошлите до 6 августа в редакцию по адресу: 109559, Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, офис 465, "Игромания".
Также принимаются отправления по факсу.
Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 975-7409, тел.: 975-7410.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

«PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ»	CD №04, 05'01
«АГЕНТ»	CD №04'01
«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ»	ЛКИ-5
«АЛЛОДЫ. ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ»	№6'98
«АЦТЕК: ПРОКЛЯТИЕ ЗОЛОТОГО ГОРОДА»	№2'00
«АЦТЕКИ: БИТВЫ ИМПЕРИЙ»	№10, 11'99
«АЭРОПОРТ»	№5'00
«БАШНЯ ЗНАНИЙ 2: ОСТРОВ ДРАКОНОВ»	№9'99
«В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ»	№4'99
«ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 2»	CD №06'01
«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР»	№6'00
«КОРСАРЫ: ПРОКЛЯТИЕ ДАЛЬНИХ МОРЕЙ»	№1'01; ЛКИ-10
«НЕ ТОРМОЗИ»	№4'99
«НЕЗНАЙКИНА ГРАМОТА»	№7'99
«НОВЫЕ БРЕМЕНСКИЕ»	№5'00
«ОПЕРАЦИЯ «ПЛАСТИЛИН»»	CD №05'01
«ПОЛНЫЙ УЛЕТ»	ЛКИ-10
«ПРОТИВОСТОЯНИЕ 3» (SUDDEN STRIKE)	№12'00, ЛКИ-10
«РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС»	№4'99
«СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2»	№6'98
«ШИЗАРИУМ»	ЛКИ-5
«ШТОРМ»	CD №05'01
ACE VENTURA	№11'98
AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	№11,12'99
AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS	№9'00
AGE OF WONDERS	№1'00
ALIENS VERSUS PREDATOR	№7'99
AMERICAN MCGEE'S ALICE	№2-3'01 CD №2-3'01
ANCIENT EVIL	№11'98
ARMOR COMMAND	№6'98
BALDUR'S GATE : TALES OF THE SWORD COAST	№6'99, ЛКИ-5
BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN	№10,11'00, CD №11'00, №2-3'00, ЛКИ-10
BEAVIS & BUTT-HEAD DO U	№4'99
BLACK & WHITE	CD №06'01
BLADE OF DARKNESS	№04'01, CD №05'01
BLAIR WITCH 3. ELLY KEDWARD TALE	CD № 2-3'01; ЛКИ-10
BLAIR WITCH 2: THE LEGEND OF COFFIN ROCK	CD №12'00, ЛКИ-10
BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR	№11'00
BLOBJOB, The	№4'99
BRAVEHEART	№9'99; ЛКИ-6
C&C: RED ALERT 2	CD №12'00, 2-3'01
C&C: TIBERIAN SUN – FIRESTORM	№4'00
C&C: TIBERIAN SUN	№10,11'99; ЛКИ-6
CHAMPIONSHIP MANAGER 3 SEASON 2000/01	ЛКИ-10
CIVILIZATION: CALL TO POWER	ЛКИ-5
CIVILIZATION: TEST OF TIME	№9'99
CLIVE BARKER'S UNDYING	№04'01, CD №04'01
CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC	№2'00
CULTURES: THE DISCOVERY OF VINLAND	CD№2-3'01; ЛКИ-10
CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEAS	№11'99
DAIKATANA	№6'00
DARK REIGN 2	№8'00
DARKSTONE	№9'99; ЛКИ-6
DEMISE: RISE OF THE KU'TAN	№3'00
DESCENT 3	№9'99; ЛКИ-6
DESCENT FREESPACE 2	№11'99
DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE	CD №06'01
DISCWORLD: NOIR	№9'99; ЛКИ-6
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	№11'98
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME	№9'99; ЛКИ-6
DUNGEON KEEPER 2	№7,8'99; ЛКИ-6
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	№12'00; ЛКИ-10
EUROPA UNIVERSALIS	CD №06'01
EUROPEAN AIR WAR	№4'99
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING	CD №06'01
EVOLVA	№6'00
F1 RACING SIMULATION	№6'98
F-16 AGGRESSOR	№4'99
F-22 LIGHTING 3	№7'99, ЛКИ-5
FALLOUT TACTICS. BROTHERHOOD OF STEEL	№5'01, CD №06'01
FIFTH ELEMENT, The	№11'98
FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS	№4'99
FIGHTING FORCE	№6'98
FINAL FANTASY VIII	№3'00
FLIGHT SIMULATOR 2000	№11'99
FLY!	№9'99
FORCE 21	№9'99
GIANTS: CITIZEN KABUTO	№2-3'01, CD №2-3'01, ЛКИ-10
GROMADA	№6'99, ЛКИ-6
GUNMAN CHRONICLES	CD №04'01
HEAVY GEAR 2	№8'99, ЛКИ-6
HEAVY METAL F.A.K.K	ЛКИ-10
HEROES CHRONICLES: CONQUEST OF THE UND.	CD №11'00; ЛКИ-10
HEROES CHRONICLES: WARLORDS OF WAST.	CD №11'00; ЛКИ-10
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3	№4'99
HIDDEN & DANGEROUS	№8'99; ЛКИ-5
HIRED TEAM: TRIAL	№9'00
HITMAN: CODENAME 47	ЛКИ-10
HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING	CD №06'01
ICEWIND DALE	№8'00
ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	CD №05'01
IMPERIALISM 2: AGE OF EXPLORATION	№6'99
IMPERIALISM	№6'98
IMPERIUM GALACTICA 2	№5'00
IN COLD BLOOD	ЛКИ-10
INCUBATION. THE WILDERNESS MISSIONS	№11, 12'98
INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS	№4'00
JA 2.5: UNFINISHED BUSINESS	№1'01, CD №06'01
JAGGED ALLIANCE 2	№8'99, ЛКИ-5
JANE'S FLEET COMMAND	№6'99, ЛКИ-5
KINGDOM UNDER FIRE	CD №05'01
KINGPIN: LIFE OF CRIME	№8'99, ЛКИ-5
KISS: PSYCHO CIRCUS – NIGHTMARE CHILD	№8'00
KKnD 2: KROSSFIRE	№11'98
KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS	CD №06'01
LAMENTATION SWORD	№6'99
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	№11'99
LONGEST JOURNEY, The	№6'00
MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM	№4'00
MALKARI	№6'99; ЛКИ-5
MDK 2	№6'00
MECH COMMANDER	№11, 12'98
MECHWARRIOR 3	№7'99, ЛКИ-6
MECHWARRIOR 4: VENGEANCE	№1'01
MESSIAH	№5'00
METAL GEAR SOLID	№10'00, CD №12'00, ЛКИ-10
MIDTOWN MADNESS 2	№10'00; ЛКИ-10
MIDTOWN MADNESS	№7'99
MIG ALLEY	№9'99
MIGHT & MAGIC 8	№3,4'00
MIGHT& MAGIC 7	№7,8'99, ЛКИ-5
NASCAR REVOLUTION	№4'99
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	№7'99
NO ONE LIVES FOREVER	ЛКИ-10
NOX	№3'00
ONI («ОНИ»)	CD №05'01
OUTCAST	№8'99
OUTWARS	№6'98
PLANESCAPE TORMENT	№2'00
PRINCE OF PERSIA 3D	№10, 11'99
PROJECT IGI	ЛКИ-10
QUAKE 2 MISSION PACK: GROUND ZERO	№11'98
QUAKE 3. ARENA	№2'00
REACH FOR THE STARS	CD №05'01
REAL MYST 3D	ЛКИ-10
REDLINE: GUNG WARFARE 2066	№6'99; ЛКИ-5
REQUIEM: AVENGING ANGEL	ЛКИ-5
RESIDENT EVIL 2	№4'99
RE-VOLT	№9'99
RIANA ROUGE	№6'98
ROLLERCOASTER TYCOON	№4'99
RUNE («РУНА»)	№04'01, CD №04'01
SACRIFICE	№1'01; ЛКИ-10
SANITY: AIKEN'S ARTIFACT	№10'00; ЛКИ-10
SERIOUS SAM («КРУТОЙ СЭМ: ПЕРВАЯ КРОВЬ»)	CD №06'01
SETTLERS 4	CD №04'01
SHADOW COMPANY	№11'99
SHADOWMAN	№11'99
SILVER: THE EPIC ADVENTURE	№6'99
SIMCITY 3000	№4'99
SIMCOASTER	CD №04'01
SIMS, THE	№3'00
SPORT CARS GT	№6'99
STAR TREK: AWAY TEAM	CD №06'01
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	№7'99
STAR TREK: VOYAGER – ELITE FORCES	CD №11'00, ЛКИ-10
STAR WARS EP. I: THE GUNGAN FRONTIER	№7'99
STAR WARS EP. I: THE PHANTOM MENACE	№6'99, ЛКИ-5
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	ЛКИ-5
STARSHIP TROOPERS	CD №12'00, ЛКИ-10
STEEL PANTERS 3: BRIGADE COMMAND	№6'98
STUPID INVADERS	CD №06'01
SUMMONER	CD №05'01
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	№4'99
SYMBIOCOM	№4'99
THIEF 2: THE METAL AGE	№5'00
TOCA 2 TOURING CARS	№6'99
TOMB RAIDER 3	№4'99
TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION	№1, 2'00
TOMB RAIDER. CHRONICLES	№1'01, ЛКИ-10
TOTAL ANNIHILATION. IRON PLAGUE	№4'00
TOTAL ANNIHILATION. KINGDOMS	№8'99, ЛКИ-6
TRAFFIC GIANT	№8'00
TZAR: THE BURDEN OF THE CROWN	№2'00
ULTIMA IX. ASCENSION	№1'00
UNREAL TOURNAMENT	№2'00
URBAN CHAOS	№2'00
WARHAMMER 40K: RITES OF WAR	№9'99, ЛКИ-6
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	№4'99
WARHAMMER: DARK OMEN	№6'98
WARLORDS: BATTLECRY	№8'00
WARZONE 2100	ЛКИ-5
WET: THE SEXY EMPIRE	№6'98
WHEEL OF TIME	№1'00
WILD METAL COUNTRY	№6'99
WING COMMANDER: SECRET OPS	№11'98
WIZARDS & WARRIORS	№2-3'01; CD №04'01
WORMS: ARMAGEDDON	№4'99
ZEUS: MASTER OF OLYMPUS	CD №12'00, №05'01

ЛКИ – серия книг «Лучшие компьютерные игры»; символы «CD» перед номером журнала означают, что руководство или прохождение находится на диске соответствующего номера.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал "Игромания"

❑ на 6 месяцев (сентябрь – февраль 2002 включительно) – 312 руб.

❑ на 6 месяцев (сентябрь – февраль 2002 включительно) с CD-ROM – 432 руб.

❑ на 12 месяцев (сентябрь – август 2002 г. включительно) – 624 руб.

❑ на 12 месяцев (сентябрь – август 2002 г. включительно) с CD-ROM – 864 руб.

Фамилия, имя, отчество ______________________________

Точный адрес: индекс ______________________________

область (край, район) ______________________________

город ______________________________

улица ______________________________ дом/квартира ______________

БЕЗ КВИТАНЦИИ ОБ ОПЛАТЕ НЕДЕЙСТВИТЕЛЕН!

ПОЛУЧЕНИЕ ЖУРНАЛОВ, ОПЛАЧЕННЫХ ПОЧТОВЫМ ПЕРЕВОДОМ, НЕ ГАРАНТИРУЕМ!

Цены указаны без учета стоимости доставки!


6 '98 - 10 р.


11 '98 - 10 р.

4 '99 - 10 р.


6 '99 - 10 р.


7 '99 - 10 р.


8 '99 - 10 р.


9 '99 - 10 р


11 '99 - 10 р.


1 2000 - 20 р.

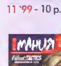

2 2000 - 20 р.

3 2000 - 20 р.


4 2000 - 20 р.


5 2000 - 20 р.

6 2000 - 20 р.



8 2000 - 30 р.


9 2000 - 30 р.

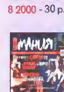

10 2000 - 30 р.


11 2000 - 35 р.

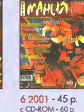
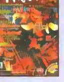

12 2000 - 35 р.
с CD-ROM - 45 р

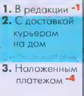
1 2001 - 40 р.

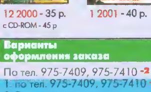
2-3 2001 - 40 р.
с CD-ROM - 50 р



4 2001 - 40 р.
с CD-ROM - 50 р



5 2001 - 40 р.
с CD-ROM - 50 р

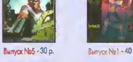

6 2001 - 45 р.
с CD-ROM - 60 р

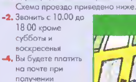


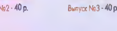
	Варианты оформления заказа	Стоимость доставки
1. В редакции -1	По тел. 975-7409, 975-7410 -2	0 руб.
2. С доставкой курьером на дом	1. по тел. 975-7409, 975-7410 -2 2. Электронной почтой sales@igromania.ru 3. На сайте www.igromania.ru	40 руб.
3. Наложенным платежом -4	1. По тел. 975-7409, 975-7410 -2 2. Почтой: 105043, г. Москва, Тихорецкий б-р, д.1 офис 465 3. Электронной почтой kala@igromania.ru 4. На сайте www.igromania.ru	около 30 р. за каждые полные или неполные 0,5 кг. -5
4. На книжной ярмарке -6	Предварительный заказ не требуется	0 руб. -7


«Место действия: «Вавилон-5» - 40 р


Выпуск №5 - 30 р.

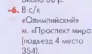

Выпуск №1 - 40 р.






Выпуск №2 - 40 р.


Выпуск №3 - 40 р


Выпуск №10 - 60 р.

РАСШИФРОВКА СНОСОК В ТАБЛИЦЕ

-1. Адрес редакции. Тихорецкий б-р, д.1 офис 465 (в 20 мин пешком от м. Люблино) Схема проезда приведена ниже.

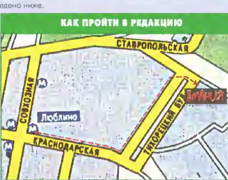
-2. Звонить с 10.00 до 18.00 кроме субботы и воскресенья

-4. Вы будете платить на почте при получении бандероли

-5. При доставке воздушным транспортом около 60 р.

-6. В с/к «Олимпийский» м. «Проспект мира» (подъезд 4 место 354).

КАК ПРОЙТИ В РЕДАКЦИЮ



-7. Стоимость входного билета на ярмарку 5 руб. Ассортимент, а так же цены на книги и журналы могут отличаться от тех, что указаны в журнале.